ファミリー コンピュータ®

ENCYCLOPEDIA
マザー百科 新装復刻版

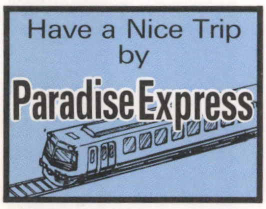
MOTHER®

企画編集／エイプ

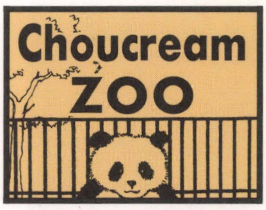
APE inc.

WL ワンダーライフスペシャル

Nintendo® 小学館



Mother'sday Times



No. 11035 FRIDAY, APRIL 1, 1988 75¢(Tax included)

Black Clouds Linger Over Holy Loly Mountain



Forty-eight hours after Hurricane Dorothy hit Holy Loly Mountain, it remains covered with the dark, thick clouds. Orange lightning was seen several times in the cloud's central part late last night. Despite the efforts of the State Meteorological Observatory in clearing up the cause of this mysterious phenomenon, no sufficient explanation has been made so far. The State Police cautioned the residents on cable television not to follow false conjectures or groundless rumors concerning the clouds.

This is not the first time that Holy Loly Mountain, which is extremely calm and sometimes called "a mountain virgin of rain and fog", showed such unusual phenomenon. The last dark-cloud phenomenon similar to the present one occurred about ninety years ago. No disastrous accidents happened at that time, but seven people disappeared in Mother's day, Snowman, Valentine, and other neighboring towns while the dark clouds remained there for a month. At that time, the police officially announced that they had found no evidence suggesting a relation between the clouds and the disappearances. But it is already rumored that more than ten people have disappeared in Easter.



Little Pippi Missing

A seven-year-old girl, Pippi, living in the suburb of Mother's day, has not returned home since last Wednesday, and her parents have asked police to search for her. According to her mother, Lindgren, Little Pippi was wearing a pink one-piece dress and yellow socks and tying her hair with a yellow ribbon when she left her house. The investigation has been progressing slowly partly because Mrs. Lindgren has been quite upset, repeating "What shall we do?" two hundred fifty-six times in response to the police inquiry. The only helpful clue so far is the report by a man who "saw a little girl like Pippi at a South Cemetery." Yellow socks found near the Chou Cream Zoo yesterday were not long and have since proved not to be hers.

TOPICS Flu Spreads Fiercely in Snowman



The flu that has no incubation period is raging in the Snowman region. One of the characteristic symptoms of this flu is an exhausting fever in addition to violent coughs and sneezes.

"The Live House" Wants Bands To Play

Good news to young musicians who dream of becoming a rock'n'roll star! "THE LIVE HOUSE", Valentine, a popular live house among teenagers, has started auditions for bands to perform at their nightspot. Explaining his policy the manager exclaimed, "Music that is not rock'n'roll is just noise. " If your response is "Yeahh!", call 117-2553. The auditions are held on every Wednesday night.

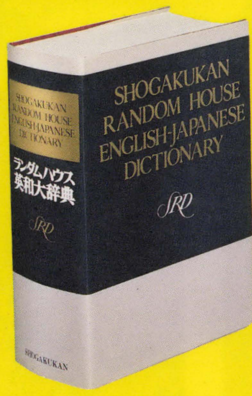
Calls Rise Against Strip Theater in Thanksgiving

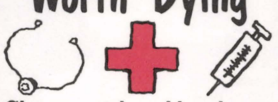
The construction in Thanksgiving of "Number 1" building, a strip-show theater planned by investor Goldrich Duncan, has been facing strong opposition, including a petition drive and a demonstration parade by local residents. As a result, Duncan has temporarily suspended the project. Duncan, now staying in Tokyo, has avoided comment on the issue. He is not scheduled to be back until mother's day.



No More Songs in Canary Village

"Canary Village" used to enjoy a good turnout for bird-watching or picnicking. But now it has fewer visitors. The main cause is the disappearance of "Laura ", the best singer in this canary paradise. In addition, the rest of the canaries have suddenly stopped singing. The village manager says, "If only Laura comes back…… I guess she's missin' her baby and that's why she sings no more."







MOTHER ROAD MAP





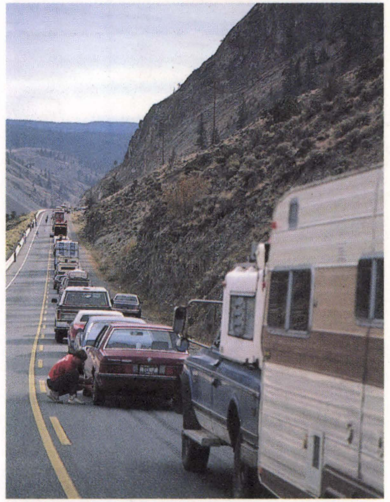














ENCYCLOPEDIA MOTHER®

マザー百科
新装復刻版

本書は1989年に刊行された『マザー百科』の内容を一部改訂して復刻したものです。

Nintendo® 小学館

すばらしい「馬鹿の結晶」だった。

ぼくは、人よりも懐古趣味のない人間だと思うのです。自分の関わった仕事の記録やら資料やらも、なくなってもいいと思いながらどんどん捨てさせています。だから、作品を貸してくださいなどと言われると、とても困ります。「作者のところにもないんですか」と、よく言われますが、ないんです。あんまり要ると思ってないんです。かっこつけるわけじゃないけれど、いま現在やってる仕事と、これからやるであろう仕事が、最高だと思っています。

なのに、『MOTHER』だけは、どうしても思い出の世界から抜け出せない。ずっと、「よかったよなぁ」と思い続けてきてしまいました。ぼくのかっこつけ方からすると恥ずかしいことなのですが、しょうがないんです。事実だから。

この本も、そういう『MOTHER』の世界の重要な一冊です。義江さんというすばらしく職人肌の編集者がリーダーシップをとってくれて、小学館の凝り性の大澤さんやら、うちの東京糸井重里事務所の愛すべきお調子者たちが、非常識なくらいがんばってくれて完成したものです。こんなゲーム本は、おそらくもう、いまの時代にはつくれないでしょう。ヒマとカネが、かかりすぎるからです。

だけど、こういう「馬鹿の結晶」のような本があったことを、ぼくはよかったと思っています。仕事って、『MOTHER』もそうだし、この公式ガイドブックもそうだけど、馬鹿と言われるくらいの情熱をこめたものが、人の心にしっかり届くのだと思うのです。いまさらながら、このゲームや、この本に協力してくださったすべての方々、そして、このゲームと本をしっかり評価してくださった読者の方々に感謝します。

2003年6月　糸井重里



糸井重里（いとい・しげさと）
コピーライター　「ほぼ日刊イトイ新聞」編集長

1948年群馬県生まれ。
1975年TCC（東京コピーライターズクラブ）新人賞受賞。
1979年東京糸井重里事務所設立、1989年APE（エイプ）設立。
広告コピーを手がけながら、ゲーム製作、作詞、文筆（詩、小説、エッセイ）などの創作活動を行っている。
1998年よりインターネットホームページ『ほぼ日刊イトイ新聞』（http://www.1101.com/）を開設。読み物コンテンツを中心に、商品の企画販売、他社とのコラボレーションなど様々な活動を行う。
2003年5月現在、1日のアクセス数70万件。
著書に『豆炭とパソコン』（世界文化社）、
ほぼ日の現在までを綴った『ほぼ日刊イトイ新聞の本』（講談社）、
『インターネット的』（PHP新書）、池谷裕二さんとの共著、
『海馬』（朝日出版社）などがある。





ファミリーコンピュータ
MOTHER



マザー攻略
ガイドブック



マザー百科



スーパーファミコン
MOTHER2
ギーグの逆襲



ゲームコミックス
MOTHER2
ギーグの逆襲
ネスの冒険記



任天堂公式ガイドブック
MOTHER2
ギーグの逆襲



ゲームボーイアドバンス
MOTHER1+2

1983年—●『ファミリーコンピュータ』(任天堂)発売。

1984年—●ファミリーコンピュータ用ソフト『スーパーマリオブラザーズ』(任天堂)が500万を越えるセールスを記録。

1985年—●ファミリーコンピュータ用ソフト『ドラゴンクエスト』(エニックス)発売。

1986年—●『PCエンジン』(NECホームエレクトロニクス)発売。

1988年—●『メガドライブ』(セガ・エンタープライゼス)発売。

1989年—●液晶携帯ゲーム機『ゲームボーイ』(任天堂)発売。ソフトの『テトリス』(任天堂)が大ヒット。

●ファミリーコンピュータ用ソフト『MOTHER』(任天堂)発売。

●『マザー攻略ガイドブック』(小学館)発売。

●ゲームガイドブック『マザー百科』(小学館)発売。

1990年—●『スーパーファミコン』(任天堂)発売。
『スーパーマリオワールド』(任天堂)などのソフトも大ヒット。

1991年—●スーパーファミコン用ソフト『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』(任天堂)が大ヒット。

1993年—●Jリーグ発足。実名選手が登場するJリーグゲームがヒット。

1994年—●スーパーファミコン用ソフト『MOTHER2 ギーグの逆襲』(任天堂)発売。

●ゲームコミックス『MOTHER2　ギーグの逆襲　ネスの冒険記』(小学館)発売。

●任天堂公式ガイドブック『MOTHER2　ギーグの逆襲』(小学館)発売。

●『3DO　REAL』(松下電器産業)発売。

●『セガサターン』(セガ・エンタープライゼス)発売。

●『プレイステーション』(ソニー・コンピュータエンタテインメント)発売。

1996年—●『NINTENDO64』(任天堂)発売。同時発売ソフトは『スーパーマリオ64』ほか。

●ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター 赤・緑』(任天堂)発売。

1998年—●『ドリームキャスト』(セガ・エンタープライゼス)発売。

2000年—●『プレイステーション2』(ソニー・コンピュータエンタテインメント)発売。

●ゲームボーイカラー用ソフト『ポケットモンスター 金・銀』(任天堂)発売。

2001年—●『ゲームボーイアドバンス』(任天堂)発売。
同時発売ソフト『スーパーマリオアドバンス』ほか。

●『ニンテンドーゲームキューブ』(任天堂)発売。
同時発売ソフト『ルイージマンション』ほか。『ピクミン』(任天堂)のCM挿入歌が大ヒット。

2002年—●『X-box』(マイクロソフト)発売。

●ゲームボーイアドバンス用ソフト『ポケットモンスター ルビー・サファイア』(ポケモン)発売。

2003年—●『ゲームボーイアドバンスSP』(任天堂)発売。

●ゲームボーイアドバンス用ソフト『MOTHER1+2』(任天堂)発売。

ENCYCLOPEDIA
マザー百科

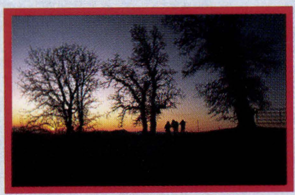
MOTHER®

本書にコメントをいただいた方々の肩書等は、1989年当時のものをそのまま掲載しています。

WELCOME TO THE "MOTHER" WORLD!

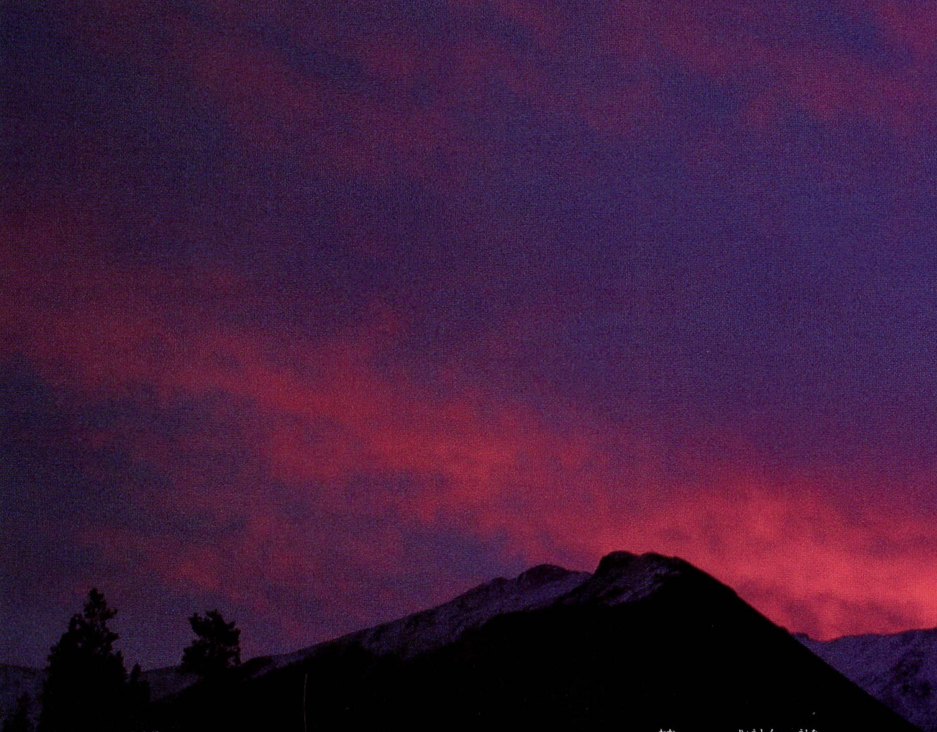
どんな世界地図にも載っていない『MOTHER』の世界に、ようこそ！　このガイドブックを手にしたときから、あなたは勇敢な冒険者です。歩いたことのない町。会ったことのない人々。そして、初めて体験する不思議なできごと。ビクビクしながらキョロキョロして、それでもワクワクする気持をおさえきれないでいるあなたは、まるで、何も知らない少年のようです（もちろん、正真正銘の少年クンも読んでくれてると思う）。あなたは少し不安かもしれません。でも、大丈夫！　ひろくてふかい『MOTHER』のすべてをこぼれそうなくらい詰めこんである、このオフィシャルガイドブックがあるんだから！

GOOD LUCK!



マザー百科
CONTENTS

INTRODUCTION



1900年代のはじめごろ、このマザーズデイの町でおきたことは、もう人びとの記憶から消えかけています。

この町に、それは仲のよいひと組の夫婦が住んでいました。夫のジョージは、町の日刊新聞『マザーズデイ・タイムズ』の編集主幹をつとめ、「この町の良心」と言われるほど人びとの信頼を集めていました。妻のマリアは、代々この町に住む敬虔なプロテスタントの家系にふさわしく、明るい働き者の主婦でした。

そもそもふたりの出会いは、一輪のカーネーションからはじまりました。

ジョージは、若くして両親を失い、ハイスクールを卒業したその日から、ある大都市の有名新聞社のレター・ボーイをはじめました。やがて彼は、敏腕記者として腕をふるうようになりました。

大学を出ていない彼が、新聞記者としての地位を自分のものにした、最大の理由は、彼のとび抜けた好奇心の強さだったと言えるでしょう。彼は、いくつものスクープをものにしました。あるスクープが、時の大統領の暗い過去をあばいたことは、あまりにも有名です。

しかし彼は、この事件のとりあつかいをめぐって、編集局長とまっこうから対立し、新

POLLYANNA (I BELIEVE IN YOU)

I believe the morning sun
Always gonna shine again and
I believe a pot of gold
Waits at every rainbow's end
I believe in roses kissed with dew
Why shouldn't I believe the same in you?

I believe in make believe
Fairy tales and lucky charms and
I believe in promises
Spoken as you cross your heart
I believe in skies forever blue
Why shouldn't I believe the same in you?

You may say I'm a fool
Feelin' the way that I do
You can call me Pollyanna
Say I'm crazy as a loon
I believe in silver linings
And that's why I believe in you

I believe there'll come a day
Maybe it will be tomorrow
When the bluebird flies away
All we have to do is follow
I believe a dream can still come true
Why shouldn't I believe the same in you?

You may say I'm a fool
Feelin' the way that I do
I believe in friends and laughter
And the wonders love can do
I believe in songs and magic
And that's why I believe in you

You may say I'm a fool
Feelin' this way about you
There's not much I can do
I'm gonna be this way my life through
'Cause I still believe in miracles
I swear I've seen a few
And the time will surely come
When you can see my point of view
I believe in second chances
And that's why I believe in you



聞社を自ら去ることになりました。

翌年、彼はマザーズデイの地方新聞社の求人広告をたよりに、この町を訪れました。彼を最初に出迎えてくれたのは、町はずれのカーネーションの花壇を写生していた美しいマリアでした。ジョージは、しばらくその写生画にうっとりと見とれていました。

即日、『マザーズデイ・タイムズ』の編集主幹に抜擢されたジョージは、新聞の新企画として、この町の成り立ちから現在までをひとつの物語にした連載小説の執筆に、とりかかりました。

その第１回目の挿絵は、一輪のカーネーションで飾られ、その描き手は、絵描きとしては無名な若いマリアでした。

ジョージの書く新聞記事の鋭い事件への切り込みの面白さとともに、この連載は町の人びと一人一人が小説の主人公になって一喜一憂できる楽しさにみち、あらゆる家の朝食の話題の提供者でした。

もちろん、ふたりがまもなく町の教会で人びとから結婚の祝福を受けたことは、言うまでもありません。

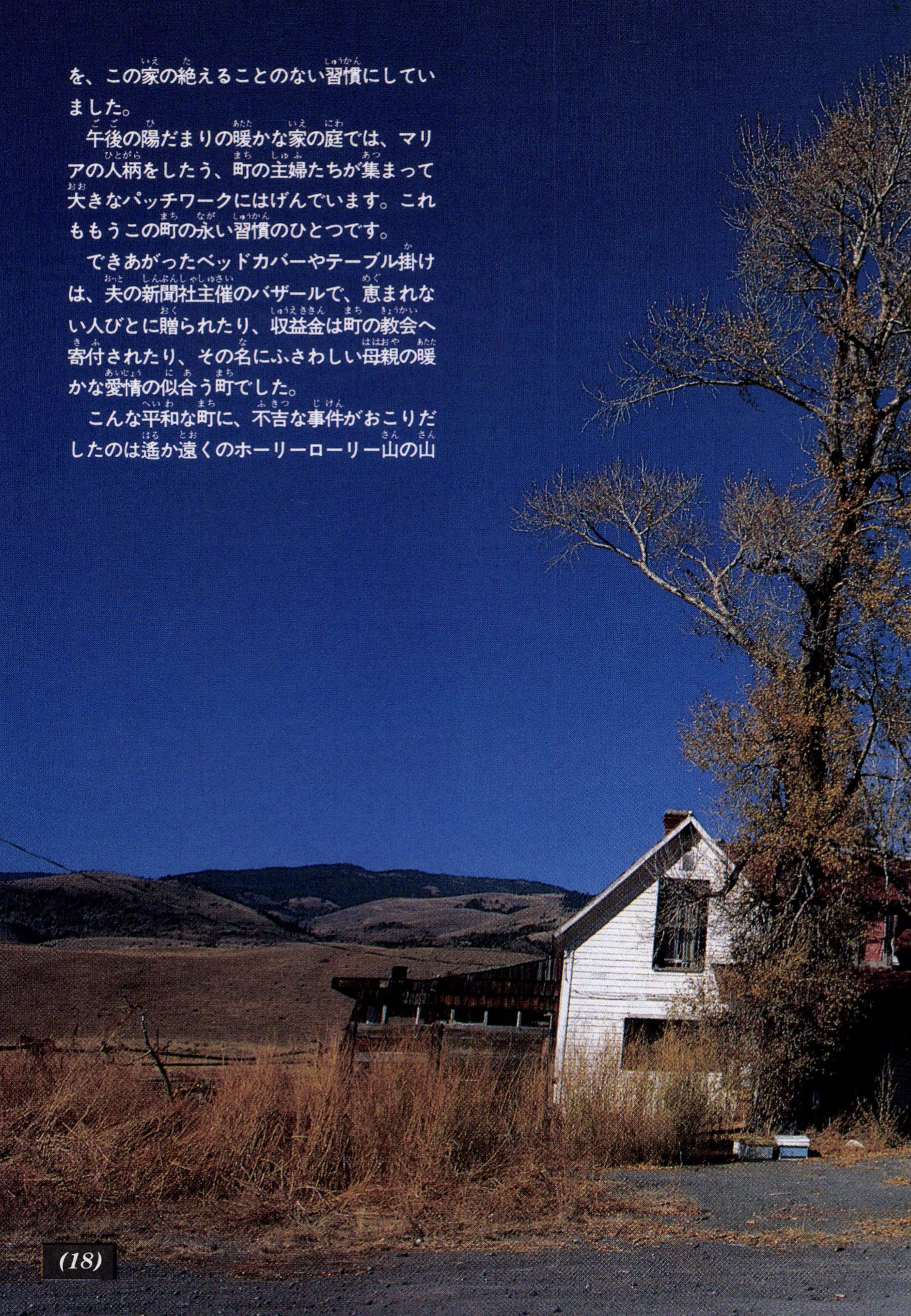
幼い時から、歌とピアノに馴れ親しんでいたマリアは、夕食の後かたづけのあと、夫のジョージや子供たちを聴衆にしたミニ音楽会

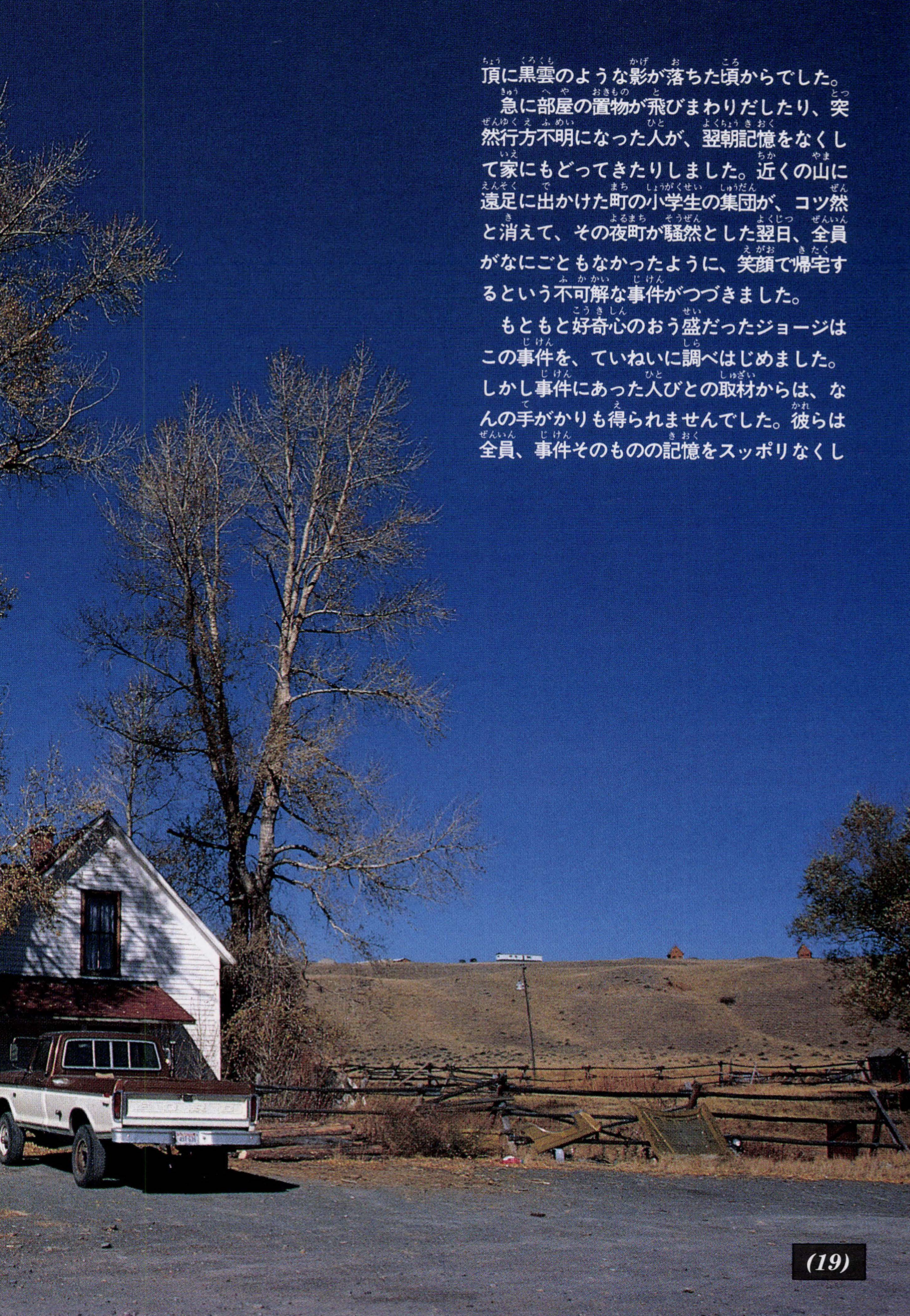
を、この家の絶えることのない習慣にしていました。

午後の陽だまりの暖かな家の庭では、マリアの人柄をしたう、町の主婦たちが集まって大きなパッチワークにはげんでいます。これももうこの町の永い習慣のひとつです。

できあがったベッドカバーやテーブル掛けは、夫の新聞社主催のバザールで、恵まれない人びとに贈られたり、収益金は町の教会へ寄付されたり、その名にふさわしい母親の暖かな愛情の似合う町でした。

こんな平和な町に、不吉な事件がおこりだしたのは遙か遠くのホーリーローリー山の山





頂に黒雲のような影が落ちた頃からでした。
急に部屋の置物が飛びまわりだしたり、突然行方不明になった人が、翌朝記憶をなくして家にもどってきたりしました。近くの山に遠足に出かけた町の小学生の集団が、コツ然と消えて、その夜町が騒然とした翌日、全員がなにごともなかったように、笑顔で帰宅するという不可解な事件がつづきました。
もともと好奇心のおう盛だったジョージはこの事件を、ていねいに調べはじめました。しかし事件にあった人びとの取材からは、なんの手がかりも得られませんでした。彼らは全員、事件そのものの記憶をスッポリなくし



ているのです。

　この事件の中間報告として、ジョージの記事が新聞に掲載された日の晩、ジョージとマリアの姿がこの町から消えてなくなりました。

　町の人びとの驚きと嘆きは、たとえようもないほど深いものでした。ひたすら神に祈ることだけが、町の人びとの夫妻への信頼のあかしでした。

　その願いが通じたのか、2年ほどしてひょっこりとジョージひとりが家に戻ってきました。彼はまるで別人のように、頭髪は白髪にかわり、貝のように口を閉ざして家にとじこもってしまいました。

　彼の親友たちが見舞っても、ジョージは、どこへ行っていたのか、何をしていたのか、誰にも話そうとはしませんでした。ましてマリアのことをたずねると、顔をしかめ、気むずかしい老人のように、不気嫌に人びとを追いかえしました。

　そして新聞社に復帰することもなく、家にとじこもりきりで、超能力の研究に没頭するようになりました。

　このジョージの姿を見た人びとたちのあいだでは、いろいろな噂が飛び交いました。

　しかし、いつしか時が過ぎ、人びとの口に噂がのぼることもなくなりました。ただ、人



びとが忘れていないのは、妻マリアがとうとう帰って来なかったことです……。

歳月が流れ、マリアとジョージの家も、不吉な事件をぬぐい去るかのように、建て替えられ、今はそのひ孫にあたる少年と、その母親、そして双子の姉妹たちで、かつてのマザーズデイのような平和な暮しがいとなまれています。

パッチワークは、今でもお母さんに受継がれ、マリアが大切にしていたカーネーションの花壇も、明るい緑を背景にほこらしげに咲いています。

ところが、1988年、ふたたびあのホーリーローリーの山頂に、誰もの記憶から消え去っていた不吉な黒雲がかかりました。

平和な町は一変しました。

マザーズデイのどの家でも、花びんや電気スタンドが部屋の中でガタガタ動きまわりだしたのです。

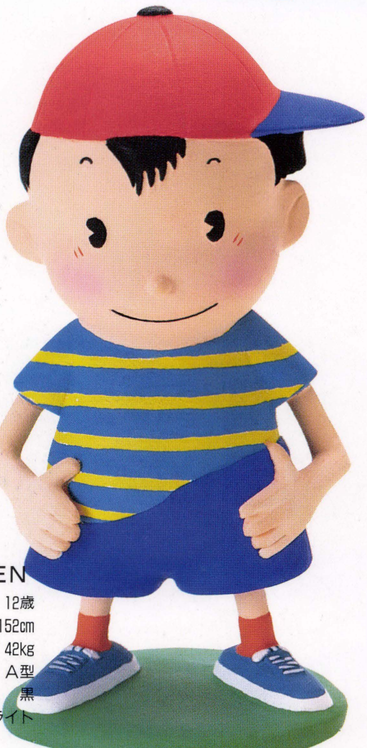
あわてふためく母親と小さなふたりの妹たちの姿を前に、少年は、「この不思議な出来事の原因をつきとめて、母親と妹たちを守るんだ」と、心に誓いをたてました。

こうして、少年の冒険の旅は今はじまろうとしているのです。

STAR CAST 1

大人も子供も、あるいは男も女も、冒険中は

THIS IS YOU!



NINTEN

年齢	12歳
身長	152cm
体重	42kg
血液型	A型
髪の色	黒
守備	ライト

ミックが最初の親友だった ニンテンの成長アルバム

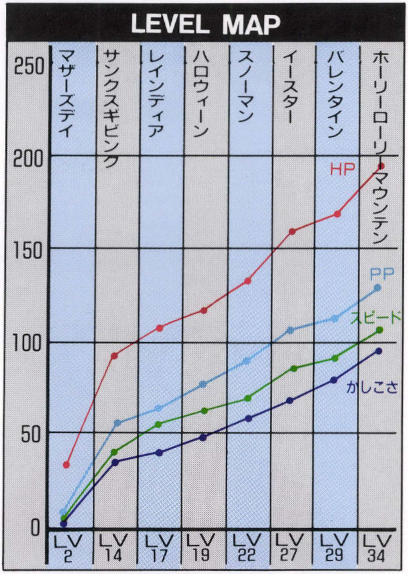
「あなた」は、ニンテンという名の少年だ（もっと他に、お気に入りの呼び方があれば、それがあなたの本当の名前）。あなた、つまりニンテンがアメリカの田舎町マザーズデイで生まれたのは、愛犬ミックが1歳と5ヶ月のとき。元気にうぶ声をあげている0歳と0ヶ月のニンテンに会えたとき、お父さんとお母さんは神様にキスしたいくらいだった。やがてニンテンはミックの背中に乗っかったり、その逆をしたりしながら、ちょっと大きくなった。そして、ニンテンが5歳のとき、同じ顔をしたふたりの妹が生まれた。そう、ミミーとミニー。その後すぐ、お父さんは、たぶん仕事の関係で、どこか遠いところに行ってしまう。それでもニンテンは、お母さんを助けたり、困らせたりもしながら、ずいぶん大きくなった。クラスでは「リーダーさん」に選ばれた。少年野球チームのレギュラーにもなれた。ときどきはゼンソクの発作でお母さんを心配させることもあるけれど、でも、明るくて友だち思いのニンテンは、遊んだり勉強以外のことをしたり、なかなか忙しい毎日を送っているようだ。

いつ宿題やってるんだ？ ニンテンの一日

朝起きたばかりのニンテンが最初に考えるのは、放課後の野球のこと。ゆうべテレビで観たウィル・クラークのホームランを忘れないように気をつけながら、歯を磨く。そして、妹たちがミルクを飲みはじめている朝のテーブルについたニンテンは、お母さんに、ある約束をする。ホームラン1本とファインプレーたくさん！学校でのニンテンは、優等生……からも好かれている人気者だ。ある女の子から、『スター・ウォーズ』のルークに似てると言われたことがあるけれど、本人はハンソロ船長のように生き

元気なひとりの少年である。あのインディ・ジョーンズがそうであるように。

たいと思っているようだ。光速艇を操縦して星から星へ……なんて考えていると、大嫌いな理科の授業はすぐ終わる。そして、最後のチャイム！ 喜びすぎてイスから転げ落ちるのも、彼の人気の秘密らしい。放課後はもちろん野球だ。もしもホームランを締めなければならない雨の日は、まっすぐ帰宅。お母さんにナイショで部屋の中にミックを招待し、お父さんが送ってくれたエレキギターを弾いて聴かせるのだ。お母さんのつくる晩の献立は、週に一度はプライムリブ。ニンテンの大好物だ（もっと他に食べたい料理があれば、それがあなたの大好物）。そういえば、つい最近、夕食のときスプーンをくにゃりと曲げてしまったことがあった。お母さんによれば、それは「なんて、ばかぢから！」ということらしい……。食事が済んで、サンフランシスコジャイアンツが勝てば（負けたとしても）、ニンテンの一日はゲームセットだ。



MY FAVORITE THINGS

野球帽



自他ともに認めるニンテンのトレードマークだ。ホームラン狙いの大きな空振りで脱げてしまう場合と、シャワーのときを除いて、彼が帽子をとることはほとんどない。パパに買ってもらった大切な帽子だ。

GIANTSのチケット

昔、お父さんが日本を旅行したときに持ち帰ったもの。トーキョージャイアンツは大好きなサンフランシスコジャイアンツと兄弟チームなのだと、ニンテンは信じているようだ。



曽祖母の写真

ニンテンの机の引き出しに、大切にしまわれている一枚の写真がある。楕円形にふちどられた、そのセピア色の写真に写っている美しい女性は、ニンテンのひいおばあさんマリアの若かりし姿である。そして、彼女の夫ジョージが写っていると思われる右半分は、切り離されてしまっている。行方知らずだったジョージがふらりと家に戻ったときに持っていたのは、その、妻の写真だけだった。

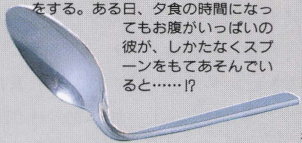
ナガシマのサインボール



ある日、大リーグの試合を観に行ったニンテンは、となりの席に日本のベースボールスターが座っているのに気がついた。前にベースボールマガジンの特集で見たことのあるシゲオ・ナガシマだ。

曲がったスプーン

学校帰りのニンテンは、ときどき、ホットドッグ売りのワゴンにより道をする。ある日、夕食の時間になってもお腹がいっぱいの彼が、しかたなくスプーンをもてあそんでいると……!?



ペンギンのおもちゃ

ものごころついたときからニンテンはペンギンが好きだった。写真やテレビでしか見たことのなかったペンギンがシュークリーム動物園にやってきた日のことを、彼は忘れない。



STAR CAST 2 研究室にこもることもたしかにひとつの冒険だけど

YOUR DEAR FRIEND



ROID

年齢	11歳
身長	149cm
体重	40kg
血液型	AB型
髪の色	グレー
睡眠時間	3時間

いつも真剣に生きてきた ロイドの成長アルバム

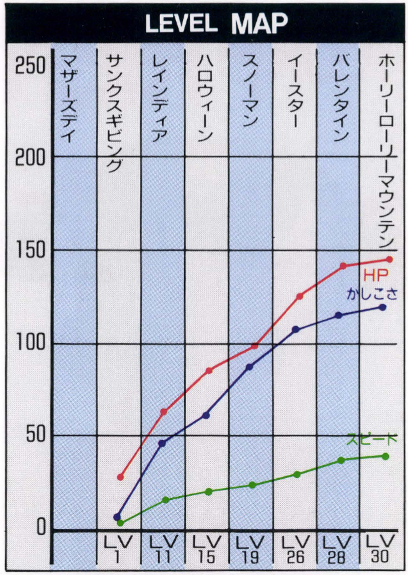
あいつは生まれたときから眼鏡をかけていた。ロイド少年を知る人は、誰もがそう信じて疑わない（本人さえも！）。サンクスギビングで生まれた彼は、たぶん、94歳になってもこの町以外で暮らすことはないだろう。お母さんのおなかから出ることを、できればキャンセルしたかった彼がこの世に誕生したのは、予定日から遅れること10日と10時間。めでたく病院を出るときも、外の世界を認めなかったし、お母さん以外の「だっこ」は断じて許さなかった。要するに、頑固なまでの弱虫なのだ。そんなロイドが、ちょっとだけ株を上げたのは、４歳のときの大発明品「バスルームＴＶ（アインシュタインに捧ぐ）」によってだ。リビングルームにあるテレビの画像を、鏡４枚を使うことによって、バスタブにつかりながら楽しめるというもの。カッコの中の言葉は、彼が３歳のときにお父さんの本棚で見つけた『相対性理論』から、ただならぬ影響を受けていることの証明といえよう。そして、ロイドは８歳のとき、クラスのみんなに向かって重大発表をしたのだった。「タイムマシン（アインシュタインに捧ぐ）を、来週までに完成させる！」 たしかにすばらしい決意ではあったのだが、いじめっ子から隠れるためのポリバケツの中での宣言だったため、聞いていたのは掃除のおばさんだけだったようだ。

昼間はなんて非論理的！ ロイドの一日

顕微鏡をのぞいたまま寝てしまうことも多いロイドの朝はアップルコンピュータにインプットされた「グ・ッ・ド・モ・ー・ニ・ン・グ」の声ではじまる。ロイドのよき理解者であり、食べ物の好き嫌いもぴったり同じお父さんとの朝食を済ませると、彼はカバンを持ってティン

たまには表に出てみるべきだ。外の世界は、それは大きな研究室だ。

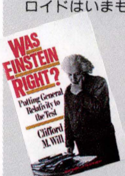
クル小学校へ（お母さんが起きてくるのは、その後だ）。学校で、ロイドがいちばん嫌いな時間は体育の授業。とび箱や鉄棒で彼の順番がくると、みんないっせいにはやしたてる。「コオロギでさえジャンプするってのに、おまえときたらまったく」と、腕組みしてつぶやく体育の先生も、ロイドから見れば、科学の敵（！）。先生の言うことは理論になっていない、と彼は思うのだろう。ただ、ロイドの偉いところは、決して仮病を使って休んだりしないこと。人一倍、負けず嫌いなのだ。とび箱をじっとにらみつけるときの彼の頭の中には、大好きな『ベン・ハー』のテーマが勇壮に鳴り響いているのである。そして、とび箱でつくった傷をさすりながら家に帰ると、彼とお父さんだけの楽しい科学の時間がはじまる。顕微鏡の枕で眠りに就くまで……。



HIS FAVORITE THINGS

相対性理論の本

この本の背表紙を見たときに3歳の体を走ったしびれるような快感を、ロイドはいまも忘れていない。それどころか、いまでは、「ぼくは、この本の著者であるアインシュタインの生まれ変わりに違いない」とさえ思っているようなのだ。



パソコンソフト

ロイドの部屋から「くそったれ／」の声が聞こえてきたときは、実験に失敗したときか、パソコンゲームにばかにされたとき。モニター画面に表示される〝エラー〟〝ゲームオーバー〟の文字が彼を熱くさせたのだ。



スーパーマンの人形

科学的根拠がないものは断じて認めないロイドの数少ない例外が、スーパーマンだ。ふだんはさえない男のふりをしているクラーク・ケントの姿に、自分が重なって見えるのだろうか。



工具セット

ロイドの初代の工具セット。小さな部品ひとつのために最新型洗濯機をバラバラにされてしまうことを恐れているお母さんが、唯一没収しなかった工具セットでもある。もちろん、いまの彼にとっては、道具ではなく記念品だ。





ロイドのめがね

めがねを外したロイドの顔を知っているのは、この地球上で、ロイドただひとりだけだ。そのことは彼のひそかな自慢でもある（かなり情けない自慢だが）。また、長めのまつげがなかなかイイ線いってる、と、本人は思っているようだ。

全米神経すいじゃく大会少年の部優勝トロフィー

トランプメーカーの主催による、あまり有名とはいえない大会。ロイドはそこで、神がかりともいえる記憶力を発揮し、みごと優勝を勝ち取った。そのときもらったトロフィーは他人から見ればまさしく宝物的なのだが、本人にとっては、実験に必要なCu（銅）のかたまりが手に入ったことのほうが、うれしかったようだ。いまでは台しか残っていない。

STAR CAST 3 体力も腕力も、できればあったほうがいい。

YOUR FRIEND OF MIND



ANNA

年齢	12歳
身長	143cm
体重	36kg
血液型	B型
髪の色	金
星座	山羊座

讃美歌をゆりかごの中で アナの成長アルバム

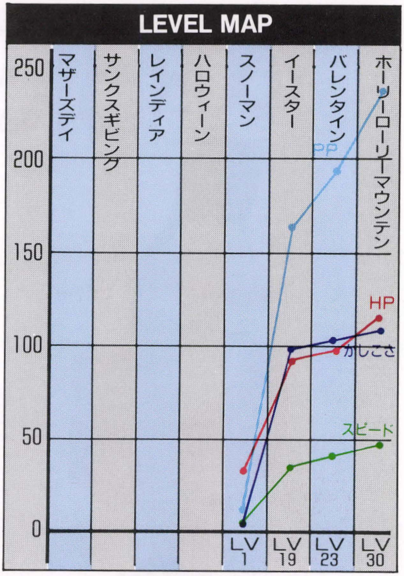
ある年。クリスマスイブの前日の雪の夜、スノーマンの教会の鐘が、ふたつ鳴った。牧師さんがカレンダーを見まちがえたわけではないことは、町の人間なら誰もが知っている。もし、男の子なら鐘ひとつ。女の子なら、鐘ふたつ。「牧師さんとこ、うまれたようだな」「女の子、らしいぞ」「教会に」「行ってみるか」……翌日の朝の、無神論者たちの会話である。アナと名づけられたその女の子は、讃美歌を聴きながら、すくすくと成長した。ステンドグラスの光の中でオルガンを弾く金色の髪の少女は、スノーマンの住民の誇りだった。「ひまそうだな」「まあな」「教会にでも」「行ってみるか」……5年後の、無神論者たちの会話である。アナの素直でやさしい性格は、両親の愛情と、町の人たちのあたたかさが育てたといえるだろう。やがて、小学校の高学年になったころのアナは、町の幼い子供たちから「ちいさなおかあさん」と呼ばれるようになった。教会の日曜学校に集まる、自分よりちょっとだけ年下の子供たちに、歌を教えてあげたり、大好きな『星の王子さま』の本を読んであげたりしていたのだ。

不思議な力は何のため？ アナの一日

今日だけは、ずっとベッドにいたい……。アナは、心からそう思った。早起きして、足あとのないまっ白な雪を踏むのが大好きな彼女には、珍しいことである。じつは、今日、学校でカエルの解剖があるのだ。ほとんどの女の子がもっている「カエルは触るものじゃない」という気持ちも、ないことはない。しかし、アナが本当に心配しているのは、カエルたちのこと……。その日、アナは、休んだ。本当に、熱が出てしまったのだ。次の日、学校中が「カエルの大脱走」の話題でもちきりなのを知ったとき、アナ

しかし、冒険者にとっていちばん大切なのは、なにかを信じる心の力だろう。

はとても喜んだ。と、同時に、反省した。「また、やっちゃった」……と。できれば使わないでいたい不思議な力が、どうもアナにはあるようだ。そんな彼女が気をとり直すのは、音楽の時間。早めに音楽室に入って、ピアノの前に座り、モーツァルトを練習する。やがて、集まってきた友だちの中からリクエストの声が上がり、モーツァルトはキャサリン・ワーウィックに変身する。そして、いつのまにか後ろにいる先生の、「さ、そろそろリサイタルは終わりにしましょう」という声に、アナはペロッと舌を出すのである。学校からの帰り道、アナは草むらの中から「感謝してるよ、アナちゃん」という声を聞いた。もちろん（？）カエルからのテレパシーである。「こんどつかまったら、もう知らないからね」と、心の中で応えると、アナはちょっと小走りで家へ急ぐ。ベッドカバーを作っているはずのお母さんを手伝うために。



HER FAVORITE THINGS

ピアノ

アナが小学校に入学して間もないころのこと。作文の宿題を出した先生に質問をした。「ピアノで作文してもいいですか？」と。先生の答えはもちろん「？？？？？」。アナにとってピアノのメロディは、もうひとつの言葉なのだ。



リボン



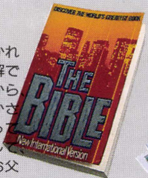
アナが帽子をかぶるのは「特別なおでかけ」のとき。ふだんは髪にリボンを結んでいる。礼拝堂でオルガンを弾くときは、髪をひとつにまとめるので、リボンも長めのものをひとつだけ。

封筒のコレクション

切手集めとちがい、アナの封筒コレクションは自分のため。もちろん、気に入った封筒で親友に手紙を出すことも大好きだ。相手の気持ちを考えて封筒と便箋を選んでいる時間は、実際に手紙を書いている時間より長いほど。



聖書



まだ幼くて、書かれている内容を理解できなかったころから、聖書のもつ清らかさをアナは感じとっていたようだ。そして最後のページにお父さんの字で“生まれたばかりのアナのために”と記されていることを知ったとき、彼女にとって特別な書物は、さらに大切な宝物になった。

切手集め

同級生から、日曜学校の子供たちから、使用済み切手がアナの元に集まってくる。キャンディのまるい缶いっぱいの切手を、アナはボランティア活動の助成に役立てているのである。



「ただいま」のレコード

アナは学校から帰ると、日本に住んでいるペンフレンドのヨシエから送られてきたアキコ・ヤノのレコードが聴きたくなる。外国の言葉はわからなくても、ピアノの言いたいことは不思議とよく理解できる彼女の、大切な宝物のひとつだ。



STAR CAST 4 ひとりで思いつめていては、問題はひとつも解

YOUR BIG FRIEND



TEDDY

年齢	不詳
身長	188cm
体重	78kg
血液型	不明
髪の色	黒
得意技	右フック

俺の人生は俺が決める テディの成長アルバム

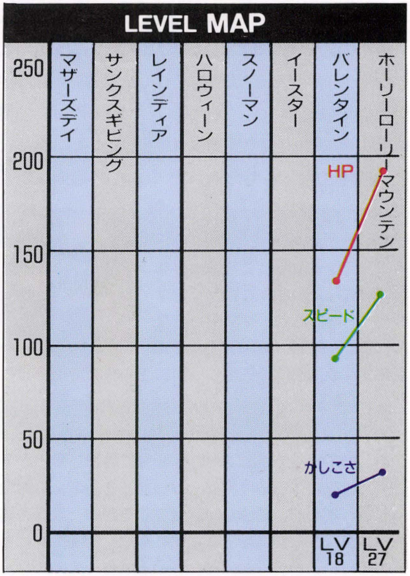
バレンタインの町を走るほとんどのポンコツは、バンパーに"TEDDY"のステッカーを貼っている。"TEDDY"とは、町にひとつしかない自動車修理工場の名前だ。そして、その工場の経営者夫婦の間にうまれた男の子にも、同じ名前がつけられた。テディ。将来、ブラックブラッド団のリーダーになるベビー。やがて、3年が過ぎ、"TEDDY"もテディも大きくなった。ことに、テディの成長ぶりは若い修理工たちをおもしろがらせた。修理中のTバードのボンネットに座って、カーラジオから流れるロックンロールに合わせて指をならす姿は、どう見ても3歳の男の子には見えなかった。年季の入った(!)子供用ジーパンの尻ポケットから、シガレットチョコを出すときの彼の表情ときたら、プレスリーのほうがよっぽどガキに思えるくらいだった。そんなテディが、ケンカに喜びを見いだしたのは5歳のとき。身長が170センチを越したのは10歳のとき。はじめてパトカーで帰宅したのは、11歳のとき。歳を2倍近くごまかして深夜のライブハウスのバイトをはじめたのは12歳のとき。その給料で両親にシャム猫をプレゼントしたのは13歳のとき。そして、14歳になったとき、テディはバレンタインの不良グループ、ブラックブラッド団のリーダーになった。彼の口癖は……上等じゃねえか！

憎しみは決して消えない テディの一日

悪い夢にうなされてテディは目を覚ます。すでに夕暮れが近い。ベッドに腰かけて、タバコに火を点ける。カーテンは開けない。ホーリーローリーマウンテンを見たくないから。数日前のこと、テディの両親は、修理の済んだピックアップトラックの調子を確かめるため、いつものようにホーリーローリー方面に向かった。その

決しない。友だちに心を打ち明けたとき、もう冒険者は孤独ではない。

ドライブがデートも兼ねていることは、テディは知っていた。ふたりの若さが、何だかうれしくも思えた。翌日のテレビニュースが映し出す、まっぷたつに引き裂かれたピックアップトラックを観るまでは……。スピードの出し過ぎによる事故であろうという警察の見解を伝えるアナウンサーの声は、テディの耳には入らなかった。その時の彼の目は、何か得体の知れない化けものの姿でも見ているかのようだった。両親を失った悲しみと、例えようのない無力感は、今日も彼の足を、バレンタインのライブハウスに向かわせた。飲み干したビールの瓶を叩き割るテディ。すじの通らないケンカで気をまぎらわせようとするテディ。彼を12歳の頃から知っているライブハウスのオーナーでさえ、なぐさめの言葉を選びかねた。その頃、ストリートでは、統率力を失ったブラブラ団の連中が、鎖につながれていない狂犬に成り下がっていた。



TEDDY'S FAVORITE THINGS

ギター



バレンタインのライブハウスで"ブルースウェードシューズ"などの軽快なロカビリーナンバーを聴くことの好きなテディだが、自分の部屋にひとりでいるときは、ギターを弾きながら静かなバラードを口ずさむこともあるようだ。

サングラス

以前、町のめがねショップが「テディグラス」という商品名のサングラスを売り出したことがあった。その店のオーナーの前歯がなくなったのは、ちょうどそのころからだ。



ペットのイグアナ

テディがブラブラ団のリーダーになったばかりのころ、ジェットリザード団（ジェットとかげ？）との抗争があった。もちろんブラブラ団は勝利をおさめた。そして、敗れたジェットリザード団のリーダーは、テディに忠誠を誓い、その証しとして生きたイグアナを差し出したのだ。人の好意を無にできない性格のテディは、本来あまり好きではない爬虫類を飼うはめになってしまった。

タバコ



テディがシガレットチョコを本物のシガレットに変えたのは10歳のバースデイ。買い置きしてあった数カートンのシガレットチョコは、「残らずハイスクールのぼうやたちにくれてやった」。彼の吸い方をまねる若い連中も少なくない。

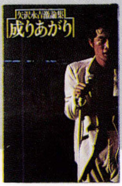
革ジャン

ブラブラ団には、そろいの革ジャンがある。しかし、テディは決してそれを着ようとはしない。彼は本来、徒党を組むことが好きではないのかもしれない。写真の革ジャンは、それとは別のもの。いまでは父親の形見……。



E. YAZAWAの本

日本の偉大なロックンロールスターの伝説的自叙伝。ブラブラ団のメンバーで日系二世のコヤノが、テディに贈ったもの。日本語は読めなくても、はるか東の国のロックンローラーからのメッセージを、テディは十分に感じ取った。



9 BYPLAYERS あなたの勇気を讃える9つのメッセージ

歴史に残るあらゆる冒険は、その成功の陰に多くの人たちの助力があったはず。冒険者にとって、いちばん最初の理解者である家族。いろいろと相談に乗ってくれる友人たち。そして、冒険の途中で出会うすべての親切な人々。あなたの冒険にも、もちろん、たくさんの名脇役が登場する。このページでは、あなたの勇気を応援してくれる9人から届いた9つのコメントを紹介してみたい。あなたに向けてのメッセージもあれば、陽気な自己紹介、心配そうなひとりごと、なども混ざっている。冒険の途中、心細さを感じたときには、彼らの言葉を思い出そう。

MAMA



ニンテンったら「これは大切な冒険なんだ」なんて言ってるけど……心配だわ。ママが力になれるとしたら、あの子の大好物をつくってあげることくらい。

PAPA

あ、パパだ。どうだニンテン、元気に冒険してるか？ パパは遠くにいるけれど、いつだっておまえの電話を待ってるぞ。こづかいは足りてるか？ 地球の危機はお金がかかるからな。それから、ママと妹たちのこと、よろしくたのむ。おまえなら、大丈夫だ。

MIMMY



おにいちゃん、冒険がんばってね。ミミーも泣き虫なおすから。それと、双子の私たちのこと、ちゃんとおぼえてね。私がミミーよ。ミニーじゃなくて。

MINNY



おにいちゃん、冒険がんばってね。もし、ポケットも両手もいっぱいになっちゃったら、私が預かっててあげる。だから、たまに帰ってきてね、お家に。

MICK



ワン！ ぼくってスヌーピーよりハンサムだろ？ それに、この首輪、かなりの年代物なんだぜ。おしゃれなミックって呼んでくれてかまわないよ。ワン！

PIPPI



わたしはピッピ。あなたはだあれ？ 何してるの？ わたしは毎日冒険してるわ。男の子みたいって、思わないでね。あ、そうそう、わたしのいちばんの宝物、なんだと思う？ あのね、光線をはねかえすフランクリンバッヂ。キラキラしてて、とってもきれいなの。でも、光線って、なんのことかしら？

QUEEN MARY



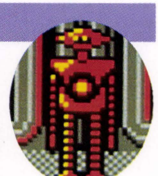
わたしが子供のころ、夢で見た世界。マジカントの国は、なぜか、その夢にそっくり。どうしてわたしがこの国にいるのか、いまは何も思い出せない……。

FLYINGMAN



わたしたちは、マジカントの悪夢と戦うために生まれてきました。あなたのことは、知っています。クイーンマリーが、よく話していましたから……。

EVE



01001 ワタシハ アナタヲ カンジル 11010 アナタハ 01110 ワタシニ 01100 チカヅイテイルヨウダ 11010 マッテイル

CHAPTER 1



マップ&ガイド／マイホーム〜サンタクロース駅

I Believe In You

1

MY HOME ●マイホーム

■居住者４人＋１匹　■２階建　部屋数５



▲どんな旅でも、はじまりはいつもマイホームだ。そして、あなたが旅を終えれば、ふたたびやさしく迎え入れてくれる。

マイルーム

部屋の中で冒険を夢見ていたあなたへ……

旅はいつだって家からはじまる。今回のとつぜんの冒険も、スタート地点はあなたの部屋だ。ただし、いつもの楽しい冒険ごっことは、かなりちがうようだ。冒険スタートの合図が、なんと、家族をおそうポルターガイスト現象だったのだから。日ごろから空中を飛びまわる電気スタンドとの戦いを楽しんでいる人は別として、



▲リビングルームで、あなたは何かを決意するはず。

こんな冒険のはじまりに、ほんの少しでも心細さを感じているあなたには、このガイドブックが役に立つはずだ。部屋を出る前に、このページだけでも読んでおくことを、おすすめする。もちろん、あなたにおそいかかる電気スタンドをおとなしくさせるのが先決だが……。

マイホーム

あなたはここで生まれ、ここから旅立つ

２階には、あなたの部屋のほかに、ミミーとミニー（あなたの双子の妹）の部屋がそれぞれある。階段をおりれば、あなたの母親がいる。冒険の旅に出たあと、家族に会いにちょくちょく家に戻ってくることは、少しもはずかしいことではない。あなたの大好物をつくるのが大好きな母親も、いっぱいになった荷物を預かってくれるミニーも、ミニーとそっくりのミミーも、きっとあなたの帰りを待ち望んでいるはずだ。

旅立ちの準備

冒険の旅に本当に必要なものは何だろうか

あなたはもう知っているはず。何かよくないことが起こっている。家から出れば、危険がいっぱいだ。なぜかは、わからない。しかし、マイホームでの小さな冒険を勇敢に終えることができたなら、これからはじまる本当の冒険も、きっとうまくゆく。狂った人形からミミーを救った「勇気」。その人形の中に隠されていたメロディを覚えようとする「好奇心」。電話で父親に、いま起こったばかりの怪現象を報告できた「冷静さ」。冒険に必要なものがしまってある地下室のカギが、愛犬ミックの首輪に隠されていることをつきとめた「カンのよさ」。そして、あなたはまだ気づいていない「もうひとつのちから」……PSI。もし、足りないものがあるとすれば、それは、いっしょに冒険してくれるまだ見ぬ「友人たち」だけだ。歩き出そう。まずはマザーズデイに向かって。　(松尾ハイゼン)

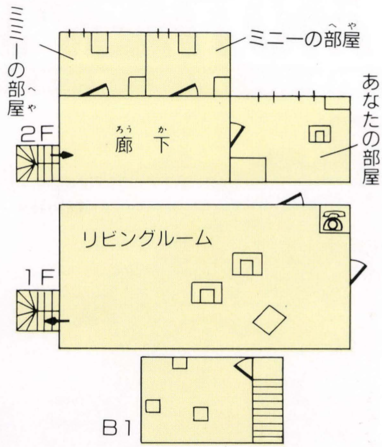


▲この電話で、いつでも父親と会える。



▲彼はもちろん家族のひとり。

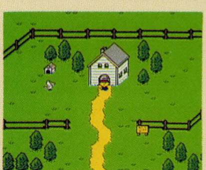
■マイホームの間取り図



EVENT CHECK POINT

怪現象の原因を突きとめるため、マイホームを旅立つ主人公。

ここで忘れてはならないのは、第1のメロディを覚えることと、地下室に置かれている3種類のグッズを手に入れること。



地下室のカギは、イヌをチェックすれば手に入る。

■出現する敵キャラクター

にんぎょう、でんきスタンド、ネズミ。

第一のメロディ



▲ミミーの部屋で暴れる「にんぎょう」を倒し、その後でチェックすればOK。

必需グッズ



▲地下室には3つのプレゼントボックスがある。これらをすべて取る。

CHECK		
		「人形」の中にあるオルゴールのメロディを覚えたか?
		「曾祖父の日記」を手に入れたか?
		「地図」を手に入れたか?
		「ボロのバット」を手に入れ、それを装備したか?

2

MOTHER'S DAY ●マザーズデイの町

■面積16790㎡　■人口31人　■平均気温15℃　■主な産業：農業・観光

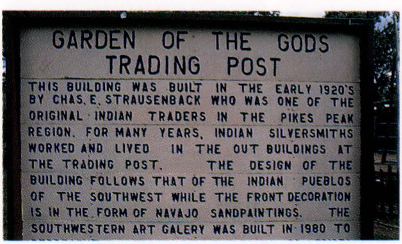


▲この町を包みこむやわらかい緑を眺めていると、町の名に母という言葉が入っている理由がわかるような気がする。

マザーズデイの町

昔はベッドタウン　今は観光都市として人気の町

周囲の緑が美しい田園都市。となりのサンクスギビングで働く人たちのベッドタウンとして発展してきたこの町に、ここ数年、観光や保養を目的に訪れる人が増えている。前町長が掲げた「口笛を吹きたくなる町にしよう」というスローガンが、実をむすんだ結果といえるだろう。市街のいたるところには、マザーズデイのシン



▲カンバンを見つけたら、必ずチェック。旅の基本だ。

ボルでもある赤いカーネーションの花壇があり、人々の目を楽しませてくれている。また、郊外に位置するシュークリーム動物園やカナリア村はもちろんのこと、マザーズデイ周辺のすべての明るい森の小道は、ただ歩いているだけでもピクニック気分にひたることができる。そして、この町のもうひとつの自慢は、物価が安いこと。これは、観光客に一日でも長く滞在してほしいと願う住民の努力によるところが大きいようだ。「時間はあるけど、お金がね……」という旅行者には、ありがたい町といえる。ただ、そんなマザーズデイの町にも、あまり誇れない一面がある。子供たちでさえ愛想をつかすほど、ひどい行政が、ここ2年ほど行われているのだ（行われてさえいないと言ったほうが正確かもしれない）。アミューズメントパーク建設のプランや鉄道の誘致は2年前から棚上げされたままだし、町の南にある共同墓地の管理体制もずさん

きわまりない。また、行政とは直接関係ないが、ごく最近、この町の平和をゆるがす大きな事件がたてつづけに起きている。ピッピちゃんという女の子が行方不明になってしまったこと。シュークリーム動物園の動物たちがオリから逃げ出し、付近をうろついていること。さらに、おどかすつもりはないが、住民の一部に「ゾ、ゾンビが現れた！」というウワサが広まりつつあることも、知っておいたほうがよいだろう。マザーズデイは、いまや、口笛とかピクニックどころではなくなってしまったのである。あなたが冒険者ではなく、ただの旅行者なのだとしたら、近づかないほうがよい町なのだが……。

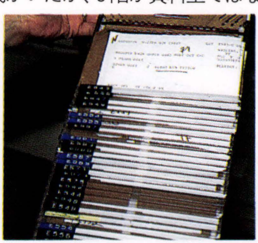
マザーズデイ町役場

町長を含む３人の職員が働く町政の中心



▲町の情報は、ここで聞くのがいちばんなのだが……。

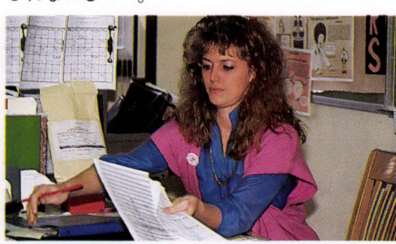
町のほぼ中央に、マザーズデイの町役場はある。1階が受付で、2階が町長の執務室になっている。「われわれの税金は、町長が昼寝用高級まくらをつぎつぎに買いかえるためのものだ」と言った住民がいたが、3階が資料室ではなく町長のプライベートルームになっているところをみると、あながちジョークとも思えない（もちろん3階より上は、関係者以外立ち入り禁止）。もし、あなたが、マザーズデイで起こっている事件についての正確な情報を知りたいのなら、まず、執務室を訪れるべきだろう。まもなく一期目の任期を終えようとしている現町長のグッドマン氏が、助役のアボット氏とともに、にこやかにあなたを迎え入れてくれるはずだ。彼のモットーは、ビロードの椅子に座ったままで政治をすること。つまり、実際に考えたり動いたりするのは、いつだって「協力者」だけの仕事なのだ。しかし、だからといって、協力を惜しんでいては町が少しも良くならないことは、住民なら誰もが知っている。ピッピちゃんをさがしに南の墓場に行ってくれないか、という町長のひとつめの願いに、さて、あなたはどう答えるべきか？　ところで、余談になるが、1階のカウンターにいる秘書はかなり美しい。陳情にやってきた男性が彼女に見とれて握手だけして帰ってしまった……なんて話もあるくらい。用事なんかなくても、ちょくちょく会いに行ってみることをおすすめしたい。とっておきの情報を、そっと教えてくれるかもしれないし……。



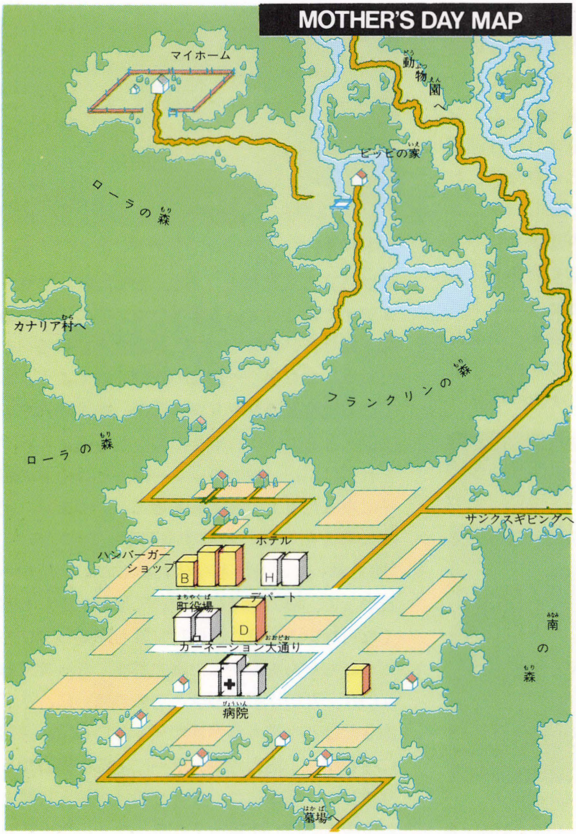
▲これが有名な「棚上げファイル」だ。



▲再選なるか!?　マザーズデイ町長のA・グッドマン氏。



▲1階にいる美人秘書は、5年前の準ミスアメリカ。



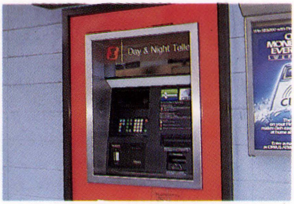


▲長電話はやめましょう。

デパート

5つのフロアを持つ大ショッピングセンター

町役場の右どなりのビル。“ＤＥＰＴ”の文字が目じるしだ。とくに買いたいものがないときでも、ゆっくりとウィンドーショッピングを楽しめるのが、デパートのうれしいところ。下の階から順に歩いてみよう。まず、１階。ここは売り場ではなく、サービスセンターになっている。このデパートで買った商品だけでなく、不要になったものがあったら、ここで相談するとよい。ほとんどの品物を定価の半額で引き取ってくれる。カウンターの右には公衆電話がある。１通話１ドル。テレホンカードも使える。あなたの旅の無事を祈って、せっせとおこづかいを振り込んでくれる父親に、元気な声を聞かせてあげよう。また、ここまで旅をしてきて、あなたがどれだけ成長したかということを、父親に知ってもらうとよい。きちんと記録（セーブ）しておいてくれるだろう。父親と電話……どちらもありがたく、そして便利なものだ。カウンターの左にあるのは、キャッシュディスペンサー（現金自動支払い機）だ。あらゆる町のディスペンサーとは、オンラインで結ばれている。キャッシュカードを差しこめば、お金を引きだしたいのか、預けたいのかを機械がたずねてくるので、ボタンで答えて金額をインプットすればよい。手数料はいらないので、財布がわりに利用しよう。「大金は持ち歩



▲便利なＣＤも、老人には不人気らしい。

■デパートショップリスト

ARTICLE PRICE

階	売り場・商品	価格
5F	ペットショップ	
	カナリアのヒナ	$ 85.00
4F	食品売り場	
	オレンジジュース	$ 5.00
	パン	$ 30.00
	スポーツドリンク	$ 75.00
3F	スポーツグッズ売り場	
	ボロのバット	$ 80.00
	スリングショット	$ 120.00
	ふつうのバット	$ 500.00
2F	薬局	
	どくけし	$ 20.00
	ぜんそくスプレー	$ 148.00
	きずぐすり	$ 194.00
	さっちゅうスプレー	$ 300.00
1F	サービスセンター・公衆電話	
	キャッシュサービス	

かない」のが、旅の鉄則なのだ（本書だけでなく、他のどんな旅行ガイドにもそう書いてある）。2階は薬局だ。いまは体調万全でも、この先なにが起こるかわからない。ころばぬ先のきずぐすり……。3階はスポーツ用品売り場。おこづかいが少なくても、ボロのバットくらいは買える。ボロのバットでも、ヒットは打てる。野球の試合がなくても、護身用として、使える。食品売り場は4階だ。ここでは、パンが人気商品。森の中で迷わないようにパンくずをまきながら歩く「ニンジャごっこ」が流行しているので、飛ぶように売れている。もちろん、食べるのもよい考えだ。5階のペットショップは、ただいま開店休業中。売りものの小動物たちが、ある日とつぜん逃げ去ってしまったらしい。一匹残されたカナリアのひなに85ドルの値がついてはいるが、いまは、商売どころではないはずだ。



▲1階では返品も受け付けている。

ホテル

学生やバックパッカーに人気のある超格安ホテル

1人1泊　$39.00

北の大通りに面した、こじんまりとしたホテル。一流とはいえないが、シュークリーム動物園やカナリア村への拠点として人気がある。宿泊料は、ひとり1泊39ドル（税・サ込み）と、なかなか良心的だ。チェックインの手続きは、1階のフロントにて。また、空室は自由に見学できる。旅でいちばん大事なのは、お金よりも、体のコンディション。体力と気力は、十分な睡眠をとることで回復できるので、疲れてきたら早めのチェックインを心がけたい。

ハンバーガーショップ

カウンターの女の子の笑顔だけでも得した気分

町役場のとなりにある。世界中に愛されているハンバーガーチェーンの、マザーズデイ店である。“ビーフ120％”のキャッチフレーズはどうかと思うが、たしかにボリューム満点だ。ひとつ買ってテイクアウトすれば、どんなときでも、どんな場所でも、手軽にランチが楽しめる。お金がなくてフライドポテトさえ買えない人でも、オレンジジュースなら買えるだろう。ひとつ5ドルだ。もちろん、注文によってカウンターの女の子がスマイルを変える、なんてことはない。最後に、このハンバーガーチェーンの、できのよくないTVコマーシャルを紹介しよう。森の中、うつろな目をした男がひとりで

■ハンバーガーショップリスト

FOODS PRICE

オレンジジュース	$	5.00
フライドポテト	$	15.00
ハンバーガー	$	25.00

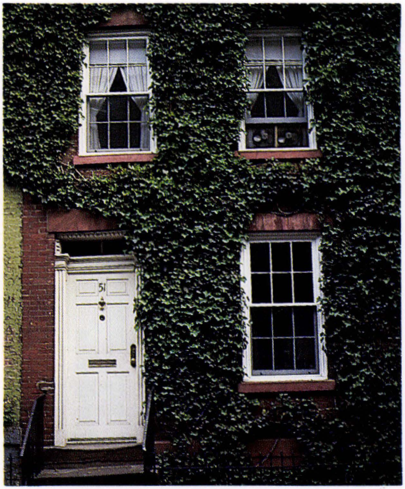
立っている。「おお神よ！　こんなとき“ビーフ 120％”がひとつあれば、腹ペコで気を失うこともなかったのに……バタン！」

病院

ベッド数は4つだが、院長はなかなかの名医と評判

南側の大通りでいちばん高いビルが、マザーズデイの病院だ。入口を入ると、面会受付のためのカウンターがある。その奥の部屋は、診察室。また、2階には病室があり、救急入院患者の受入れ体制も万全といえる。できれば、病院のお世話にはなりたくないものだが、旅に病気やけがはつきものだ。疲労がたまったり、カゼで体調をくずしたりしたときは、早いうちに診察してもらおう。診察室を出るときには、体力はすっかり回復しているはずだ。料金は、一回の診察につき 25 ドル。また、マザーズデイや周辺のすべての町に、独特の医療システムがあることを、あなたは知っておくべきだろう。たとえば、いっしょに旅をしていた友人が、急病や大けがなどで意識を失うほどの重体におちいったとする……。このとき、やってきた救急車に、あなたが同乗することはできないのだ。だが、心配はいらない。あなたがするべきことは、オロオロとうろたえることではなく、医者を信じること。そして、友人の入院費用を工面してから病院へ向かうことだ。面会受付で支払いを済ませたときには、友人はすっかり元気を取りもどしているはずだ。マザーズデイの場合、入院・治療費用は 125 ドル。もしも、万一、あなた自身が意識不明の重体になってしまったら……夢であることを祈るばかりである。

診察料（1人）	$	25.00
入院費（1人）	$	125.00


▲雰囲気がいいからと病院をホテル代わりにしないように。

ピッピの家

すぐそばを小川が流れる郊外の小さな家

マイホームとマザーズデイの町を結ぶ一本道の途中の家に、このあたりでいちばん元気な女の子が住んでいる。「ひとさわがせな、よい子」のピッピちゃんだ。世界一の力持ちではないけれど、冒険好きなところと、くつしたが長いところは、あの有名なピッピちゃんとそっくり。できれば会ってみることをすすめたいのだが、困ったことに、ピッピちゃんはいま行方不明なのだ。いつものようにチョウチョやトカゲを追いかけ回しているうちに、どこかに迷いこんでしまったのだろう。このあたりでいちばん元気な大人であるピッピちゃんのママも、心配のあまり気が動転してしまっている。冒険者の心がわかる人ならば、ちいさな冒険者を見つけだすことができるはず。そう、こんなときこそ、あなたの力が必要なのかもしれない。ピッピちゃ

ん救出という体験は、必ずや、あなたの旅の助けとなるだろう。友情のしるしに大切なフランクリンバッヂをくれたりもする、やさしい女の子。そんなピッピちゃんの友だちに、あなたはきっとなれるはずだ。

町の人々

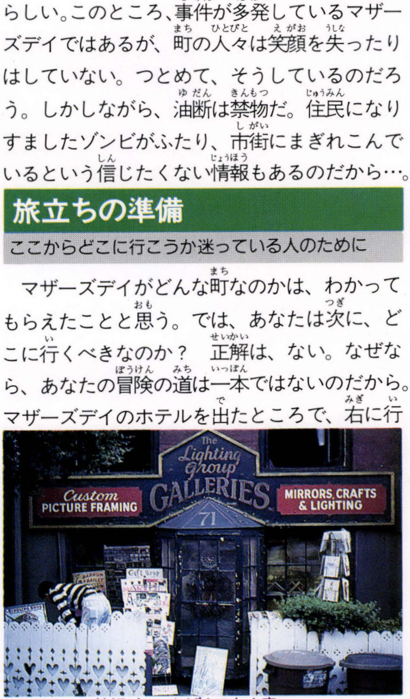
旅行者をあたたかく迎え入れてくれる親切な住民

マザーズデイの町にあふれる明るい雰囲気は、そのまま、住民の陽気な性格にも表れている。行くべき場所に困ったときは、気軽に町の人にたずねてみよう。おせっかいの一歩手前の親切さで、ていねいに教えてくれるはずだ。また、この町に限らず、まるいドアの家を見つけたら、訪問してみるとよい。見知らぬ人でも大歓迎の家庭はドアをまるくつくる、という風習があるらしい。このところ、事件が多発しているマザーズデイではあるが、町の人々は笑顔を失ったりはしていない。つとめて、そうしているのだろう。しかしながら、油断は禁物だ。住民になりすましたゾンビがふたり、市街にまぎれこんでいるという信じたくない情報もあるのだから…。

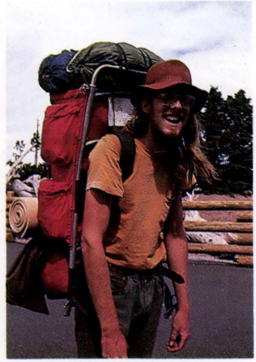
旅立ちの準備

ここからどこに行こうか迷っている人のために

マザーズデイがどんな町なのかは、わかってもらえたことと思う。では、あなたは次に、どこに行くべきなのか？　正解は、ない。なぜなら、あなたの冒険の道は一本ではないのだから。マザーズデイのホテルを出たところで、右に行こうか左に行こうか迷ったときは、ポケットからこのガイドブックを取り出してページをめくってみるといい。カナリア村。南の墓場。シュークリーム動物園。行くべき場所は、いくらでもある。



▲町の人々の笑顔が、いちばんのお土産。


▲仲間ができるまでは、ひとり旅。

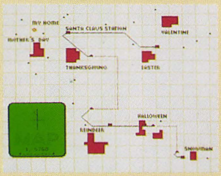
最初にどこに向かうかは、あなたの自由だ。また、あなたが、あまり人に知られていないところを探険してみたいと考えるのならば、とっておきの場所がある。マザーズデイから北西に向かって歩き、橋をふたつ渡ると、しばらくして崖に囲まれた行き止まりにつきあたる。そして、そこには洞窟がある。勇気を出して足を踏み入れてみると……。この世のものとは思えない奇妙な色と形をした岩が、あなたを待っているはずだ。そんな、わけのわからないより道をしているひまはない、とあなたは思うかもしれない。しかし、家から一歩も出なくてもよかったあなたが、こうして冒険の旅をはじめたこと自体が、大きくて堂々としたより道そのものなのだ。正しいより道は、必ず人を成長させる。いずれにせよ、これから起こることはすべて、あなたにとってはじめての体験となるだろう。町の周辺であなたにおそいかかる野良犬やカラス。そして、なんと、人間までもがクワを振り上げて……。だが、彼らは決して敵ではない。何かとてつもなく大きな力に、あやつられているだけなのだ。あなたが自分の身を守るためには、彼らとのバトルは避けられない。しかし、覚えておいてほしい。それが、彼らをたたきのめす戦いではなく、彼らを救う戦いなのだということを。

（松尾ハイゼン）

ゲームシステム上のCHECK POINT

マザーズデイでのプレイを通じて、ゲームの基本システムを確認。チェック漏れのないように！

■現在位置の確認は、「ちず」と「かんばん」で



広大なマップを持つ『MOTHER』の世界。この世界で迷子にならないようにするには、常に現在位置を確認することが大切。

位置の確認は、「ちず→つかう」でOK。また、道ばたの看板をチェックすると、道のつながりを知ることもできる。



▲看板を見つけたら、とりあえずチェックしてみよう。

■お金の管理はキャッシュカードで



主人公たちは、キャッシュカードを使ってお金の管理を行う。お金の入手方法は、敵を倒すと、パパからその戦いに見合う金額が振込まれる、というもの。

キャッシュデイスペンサーは、ほとんどの場合、デパートの1Fに置かれている。

お金に関する㊙知識

・意識不明になると、持ち金が半額になる。なるべく持ち歩かないように。

・デパートでは、買値の半額でグッズを払い戻ししてくれる。

■体力・精神力の回復は食べたり、寝たり…



主人公たちのHPやPPを回復させる方法は、①マイホームでママの手料理を食べる ②ホテルに泊まる が代表的。

仲間が意識不明になった場合には、病院を訪ね、「診断」ではなく、意識不明になった仲間に「面会」するのが正解。



▲HPを一定値回復するグッズもいくつかある。

■ゲームセーブは電話で行う！



プレイ内容のセーブは、パパと電話で連絡をとった時に行う。電話はどこにでもあるわけではないから、デパートなどで見つけた時に、確実にセーブしておく方がいいだろう。

また、プレイし始めて2時間たつと、どこにいても、パパから電話がかかってくる。



▲こんな場所にいても2時間たつとなぜか電話が……。

■なにかと便利なパンくず移動



「パンくず」を使うと、パンくずをまき始めた場所に一瞬で戻ることができる。

「パンくず」はパーティーの人数分のポイントにまくことができ、仲間が3人になれば、さまざまなパターンの移動も可能。逃げるにも、攻めるにも便利な移動テクニックだ。

パンくず移動の注意

・「パンくず」はひとり1個しか持てない。

・鉄道に乗った部分は「パンくず」では移動できない。

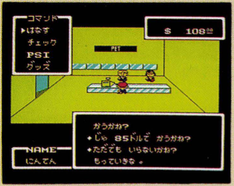
・マジカントと現実世界の間の移動も不可能。

EVENT CHECK POINT

マザーズデイは、周辺を冒険する時の拠点となる町。ゲーム上のチェックポイントも数多くある。

ここではゲームの進行状況に合わせてポイントを紹介しておこう。

CHECK	
まず最初に	
	ヒントをくれるネズミに会ったか？
	町役場に行き、町長さんに会ったか？
カナリア村に行く前に	
	デパート５Ｆで、カナリアのヒナを手に入れたか？
シュークリーム動物園に行く前に	
	救出したピッピちゃんを町役場に連れて行き、動物園のカギをもらったか？
戒厳令が解けた後	
	「曾祖父の日記」を持ったか？
	フランクリンバッヂを手に入れたか？



ヒナの入手法

お金がなくても、ペット売場で「買うかね？」と聞かれ、「はい」→「いいえ」と答えるとタダで手に入る。

動物園のカギの入手方法



ピッピちゃんを町長さんの所へ連れて行けばOK。助役さんがムリヤリ（？）にでもカギをくれることだろう。



バッヂの入手方法

墓場でバッヂをもらえなかった場合は、ピッピちゃんの家に行こう。そこでいろいろ話せば必ずもらえるはず。

■周辺の主な強敵

おにいさん、おじさん。町の南ではゾンビ系統の強敵も出現する。

みそ　吉田戦車



【入力した名称】(僕)かずま(友)モルト(女)みねこ(強)ドライ(好)ごはん

3 CANARY VILLAGE ●カナリア村

■面積4788㎡　■創立1907年　■開園時間AM7：00〜PM5：00　■年中無休

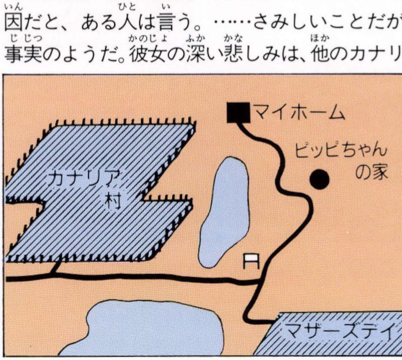


▲この森の道なき道を抜けたところに、カナリアたちの聖域がある。その美しい歌声は、他の野鳥さえ耳を澄ますほど。

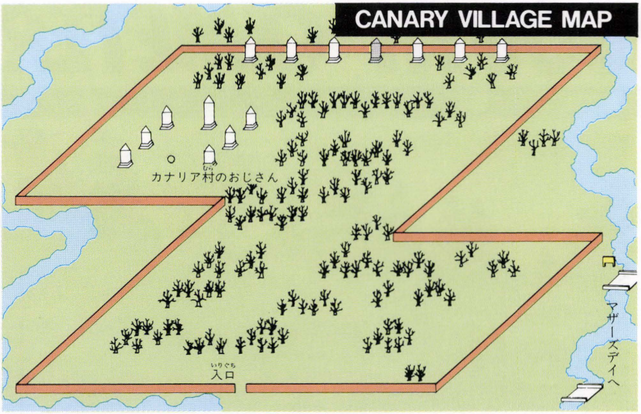
カナリア村

都会の喧噪を忘れることのできるカナリアの楽園

マザーズデイ北東の森を抜けたところにある。入園は無料。1900年代はじめの、あの黒雲さわぎのさなか、マザーズデイなどの家庭で飼われていたペットが、いっせいに逃げ出してしまうというできごとがあった。そのとき逃げたカナリアが、ここに棲みつき野生化したのが、はじまりだと言われている。とても静かなこの場所では、聞こえるのはカナリアのさえずりだけ。バードウォッチングだけでなく、家族連れや恋人たちのいこいの場としても人気がある。また、ふつうカナリアのメスは鳴かないものだが、このカナリア村にいる一羽のメスは、たくさんのカナリアの中でもひときわ美しいメロディを聴かせてくれる。歌姫ローラと呼ばれている、その珍しいカナリアをひとめ見るためだけに、この場所を訪れる人も多い。あなたも、ハンバーガーでも持ってぜひ……とは言えない事情が、じつはあるのだ。このところ、歌姫ローラが人前に姿を見せることが少なくなってきたのである。たまに、見かけても、彼女は歌ってはいない。何か、よほどのショックがあったらしい。生まれたばかりのヒナを、心ない人間に持ち去られたことが原因だと、ある人は言う。……さみしいことだが、事実のようだ。彼女の深い悲しみは、他のカナリ



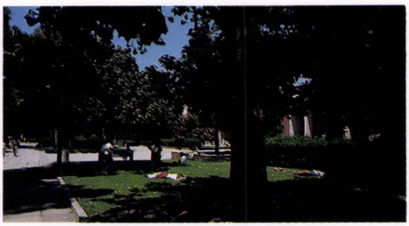
アたちにも伝わっていったのだろう。いまでは、この楽園すべてのメロディは、残らず失われてしまったのである。やがて、人々はカナリア村のことをすっかり忘れてしまうのだろうか？　あなたが歌姫ローラのメロディを口ずさむ日は、永遠にやってこないのだろうか？



カナリア村のおじさん

カナリアたちとともに生活する自然主義者

カナリアたちを見守りつづけて30年になる彼のことを、カナリア村の管理人だと思っている人は、意外に多い。実際は、要するに、カナリア好きのおじさん。自然主義者で哲学者で変わり者の彼にあこがれる人も、少なくないようだ。



▲ローラの歌でも聴きながら昼寝なんてね…。

歌を忘れたカナリア

まるで子守歌のようだったローラのメロディ……

どうしたらカナリアたちは歌を思い出してくれるのだろう……。マザーズデイの人たちは、ただ、手をこまねいていたわけではない。一日中、カナリアたちに向かってフルートを吹きつづけた男性がいた。よく歌うペットのカナリアを、カナリア村に放した女性もいた。しかし、すべては徒労に終わった。ローラの悲しみを喜びにかえてあげることが、いちばんなのだが…。（松）



▲こころなしか、悲しそう。

EVENT CHECK POINT



ここでのポイントは、歌姫ローラのメロディを手に入れること。村の北にいるローラにカナリアのヒナを渡せば（使えば）、ローラは喜び、歌を歌ってくれるはず。



▲ローラのいる場所に行く方法はたったひとつ。この塔の裏に秘密がある。

CHECK　ローラのメロディを手に入れたか？

4 SOUTH CEMETERY ●南の墓場

■面積3402㎡　■創立1864年　■人口１人

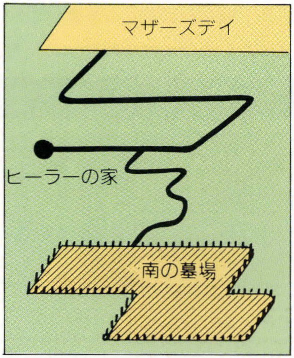


▲墓場にたたずんでいると、なぜか気持ちが正直になってくる。ご先祖様が見ているから、だけではないだろう。

南の墓場への道

英雄たちと英雄ではない人たちここに眠る

マザーズデイの町立共同墓地。埋葬されている半数以上は戦死者であるが、中には殉死したギャングの墓などもある。マザーズデイの東側の道を南西の方向に進むのが、いちばんの近道。



橋を渡ってしばらく歩くと、辺りの林が不気味さを増してくる。墓場が近い証拠だ。ゾンビ好きとホラーファンには、こたえられないコースといえそうだ。ああ、恐ろしい……。

ヒーラーの家

ある信仰によって治療を行う人をヒーラーと呼ぶ

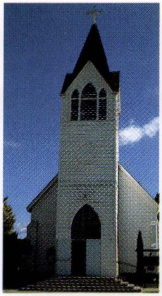
きをいれる	＄18.00
やわらかくする	＄30.00

墓場へ向かう道を、橋を渡らずにまっすぐ行くと、ヒーラーの住む家がある。彼は、現代医学とは別の方法で、人間に「気」を注入したり、石化を治したりする。治療費は、とるみたいだ。

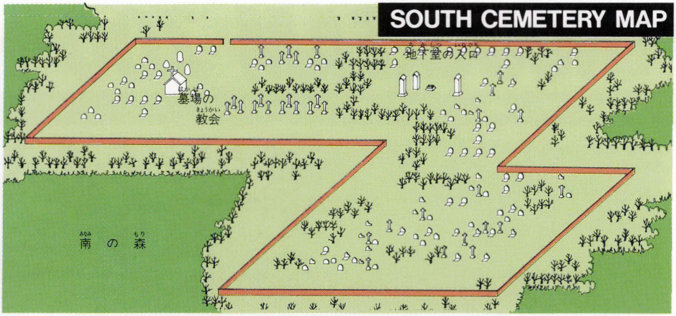
墓場の教会

墓場でいちばん明るいのはこの教会の青い屋根だ

ゾンビたちに説教してやろうと勢いよくドアを開けては、いや、彼らにも彼らなりの事情があ



▲牧師がひとりで…。



るはずだと思いなおし、ドアを閉め十字架に祈る。そんな、敬虔な毎日を過ごしている牧師さんが、この教会にいる。

墓標

手入れの行き届いたものから荒れ果てたものまで

ピッピちゃんが行方不明になった翌日のこと。マザーズデイの青年団数名が、墓場にある131の墓標周辺をひとつひとつチェックしたのだが、手がかりは発見できなかった。つまり、あなたが、独自の「ピッピちゃん救出作戦」を考えているのなら、墓標以外のところからはじめるべきだろう。

地下室

この墓場に地下室があることを知らない人は多い

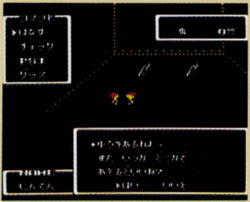
その昔、無名戦士や身元不明者の柩を一時的に安置するためにつくられたもの。現在、そのような使われ方はされていないが、有事の際のシェルターに使用できるため、閉鎖はされていないようだ。ここでふたたび、ゾンビ好きとホラーファンにうれしいおしらせ。まっ暗な地下室のどこかに、まだ、当時の柩が残されているというウワサが……。その、地下室への入口を、そっと教えておこう。教会の東の方向にある石造りの四角い穴だ。

（松尾ハイゼン）



▲いかにも何かが出てきそうな不気味さが漂う。

EVENT CHECK POINT



▲ピッピちゃんがいるのは柩の中の1つ。他の3つの中には敵がいる。

墓場の地下室にいるピッピちゃんを助けだすことが、ここでのイベント。ピッピちゃんは弱いので、助けた後、スリングショットを渡してあげるといいだろう。



◀周りは強敵だらけ。助けだしたらすぐその場で武器を渡そう。

■周辺の主な強敵
ゾンビもどき、ギャングゾンビ他。

CHECK

	ピッピちゃんを助けだしたか？
	その時フランクリンバッヂをもらったか？

5 CHOUCREAM ZOO ●シュークリーム動物園

■面積12373㎡　■創設1985年　■開園時間AM10：00～PM6：00　■休園日　第３月曜日

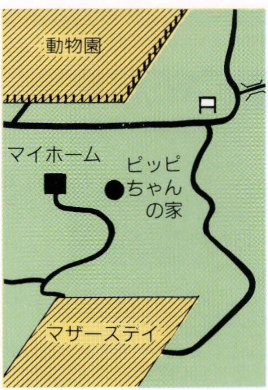


▲私たちを一日中楽しませてくれる動物園には、自然保護や動物の調査研究といった大切な役割もある。

動物園への道

マザーズデイの町から歩いて口笛３曲分の距離だ

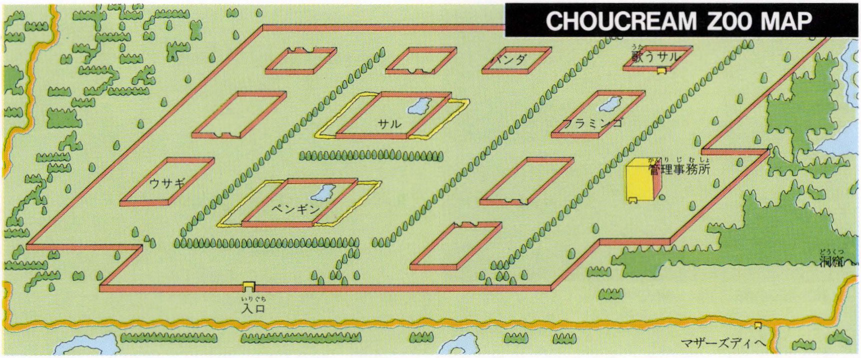
マザーズデイの町からシュークリーム動物園へ行くには、ふたつのルートがある。町の東側の道を北に向かってしばらく歩くと、T字路にぶつかる。ここを西に曲がれば、右手に動物園が見えてくるはずだ。もうひとつは、カナリア村経由のルート。町から西に進み、カナリア村の手前の橋を渡ったら、川沿いに北へ。橋をいくつか渡るこちらの方法は、近道ではあるが迷いやすい。いずれにせよ、動物園の周辺は、逃げ出した動物がうろつくサファリパークと化している。クルマではなく徒歩のあなたが心配だ。



シュークリーム動物園

マザーズデイ周辺で最も人気のある観光スポット

前町長の尽力により３年前に創設されたばかりの、まだ新しい動物園。休日ともなると、他の町からやってくる人たちで、かなりの賑わいを見せる。いや、賑わいを見せていた……。ここも他の例にもれず、大変な状況になっている。狂暴化した動物たちがオリを破り、園内を自由に徘徊しているのだ。すぐに動物園は閉鎖され、周辺の地域には（ちょっとした）戒厳令が敷かれた。動物園の北東にある橋のひとつが警官によって封鎖されているのは、そのためである。す



でにあなたがピッピちゃん救出に成功し、町役場に彼女をあずけた後であれば、町長からふたつめの難題を押しつけられているはずだ。そして、たぶん、助役のアボット氏からは動物園のカギを手渡されたことと思う。カギのかけ忘れが多いことで有名な動物園の扉も、それさえあれば開くというわけだ。いつもの町長のやり方である。しかし、あなたが冒険をつづけるには、動物園をなんとかしなければならない。手柄のためでなく、橋の封鎖を解くために。

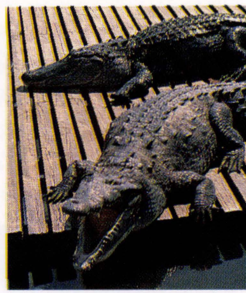
動物たち

あなたによく似た動物がきっといるはず

歴史の浅い動物園のわりには、動物の種類が豊富。かわいいウサギもいれば、生意気なゴリラもいる。他にも、巨大な象や太ったワニ、普通のトラ……などなど。中でも人気者なのが、中国から贈られた2頭のパンダ。屋根のないオリで、毎日のびのびとゴロゴロしている。しかし、この動物園のいちばんの売り物は、歌うサルだろう。ひとたびこのサルが歌いだすと、パンダのオリでさえ、見物客がいなくなるほど。



▲開園の当日に中国から贈られた。



▲エサにならないでください。

さて、こんなほのぼのとした解説がありがたがられるのは、動物たちがオリの中でおとなしくしていればこそである。いまは違う。猛獣と戦いながらも、スキをみては相変わらずゴロゴロしているパンダを観察する余裕のある人は、あまりいないと思われるのだ。

動物園管理事務所

将来ここで働きたいと考える子供は少なくない

順路の最後のあたりに建つクリーム色のビルが、この動物園の管理事務所。ふだんは、飼育員がお茶を飲んでいたり、新しくキリンを飼うべきかどうかの会議が行われていたりする。また、迷子になって保護された子供に、世界一の飼育員になりたくないかと説得するのも、この管理事務所の大切な仕事のひとつ。根っからの動物好きたちが、この建物にいたのである。い



▲動物園の北側には青い海がひろがる。

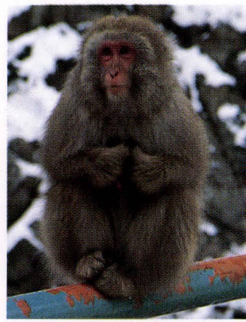
まは、いない。彼らのかわりに、狂ったネズミが床を走りまわっている。あなたが、ネズミ舎と化したこのビルに足を踏み入れたとしたら、耳を覆いたくなるような怪音に悩まされることだろう。地球上には存在しえないような、いやな音だ。そして、その音こそが動物を狂わせている元凶であることに、あなたは気づくはずだ。解決のときは近い、かもしれない。

歌うサル

サルはふつう歌ったりはしない動物である

前代未聞のシンガーソングモンキーだ！ 上手にギターを弾きながら…とまではいかないが、たしかに一小節のメロディを彼は歌うのだ。顔からは想像もつかない美しいボーイソプラノで。聞くところによると、彼の母親も同じメロディを歌ったらしい。そして、そのまた母親も……。代々受け継がれてきたらしい一小節も、彼の代で途切れてしまうことになるのだろうか。なぜなら彼は、いま流行りの結婚しないサルだからだ。ぜひ、いちど聴いておくべきだ。また、よくオリを抜け出して人間の持ち物（たとえばカギとか）を盗むといったサルらしいところも、彼にはある。

（松尾ハイゼン）



▲歌姫ローラに負けない美声？

『MOTHER』はきっと僕の最初の小説を一年、遅らせる―



鴻上尚史 劇作家

今日、久しぶりにファミコンを出した。これでまた、何の仕事を棒に振るのだろう。『ドラクエ』は、僕の映画を一年、遅らせた。『MOTHER』はきっと、僕の最初の小説を一年、遅らせるだろう。でも僕は後悔しない。だって冒険の旅は、もう始まったのだから。(僕)しょうじ(友)いいやつ（他はひみつ）(好)たまごやき

EVENT CHECK POINT

町役場の助役からカギをもらったら、シュークリーム動物園へ。

ここでは管理事務所にいるスターマンの息子を倒すことと、その後でオリの中に戻ってきている「歌うサル」のメロディを覚えることが、重要なイベントとなる。

動物園に平和が戻ると、町の北東の橋の封鎖が解ける。

■周辺の主な強敵
きょぞう、タイガー、ゴリラ、ワニ他。

CHECK	
□	スターマンの息子を倒したか？
□	歌うサルのメロディを手に入れたか？



スターマンの息子との対決

ディフェンスアップαを使って応戦。武器は「普通のバット」。主人公のレベルは、7は欲しいところだ。



サルのメロディの入手

スターマンの息子を倒すと、オリから逃げだした動物が戻ってくる。サルのオリの前の看板をチェック。

橋本 治
●作家



ウチの『MOTHER』の主人公は、イナリズシの好きなケンシローでガールフレンドはドイタカコだ。

ファミコンは小説なんだと思う。マンガでもいいけど。僕は、小説でもマンガでもみんなファミコンのように、そこに自分を介在させて読んでたから、ファミコン体験が引張り出せないような小説とかマンガはつまんないんだ、いくら高級に思えても。

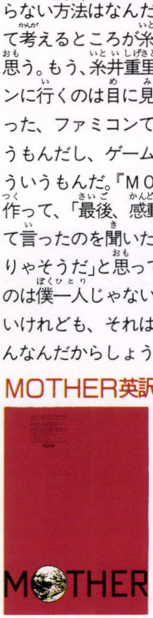
去年の夏、糸井さんに「ファミコンやらない？」と言われて、「うん、やりたいのは一コあんだよね」と言って、実はそれがハーレクインというかメロドラマをテーマにしたもんだっていうのがいかにも僕なんだけど（あ、この〝やる〟っていうのは〝作る〟っていう意味です）、恋愛やる前にというか、恋愛にちょっと足突っこんでからでもいいんだけど、ファミコンで〝恋愛〟なるものの擬似体験を積んどく方がいいんじゃないかな？　とか思ったの。今っていうのは初めっから出来上がってるから、あんまり役に立たないような経験積んで、自分で人生始める為の材料になる擬似体験を獲得するようなチャンスってないから。

恋愛はきちんとファミコンになると思うよ。だって、ちゃんとした〝ルール〟があるんだから。ただ、そんなファミコン作ると、やったやつがとても落ちこむと思う。落ちこむところまでルールに入ってるのが恋愛なんだし。ただ僕は今、目がとんでもなく疲れてるし、やっぱ小説家はそれぐらいのこと小説でやるべきだと思ってるから、そういうファミコンは作んないだろうけど。

まァ、糸井さんがファミコン作るんだから絶対そういうもんだとは思ってたんだ。なにしろ「きたない言葉でプライドが傷つけられる」っていう攻撃が出て来るんだから。

まァ、あんなに、他人に「必要な体験を体験させてあげよう」と思っている人はいないね。コピーライター以外の糸井重里の仕事は、みんなそうだね。人に先んじて色んなことを体験して、体験したことの中から「これは絶対必要だ、これは絶対にいい、普通の人ってこういうことを体験出来ないからつまんない思いをしてるんだ。なにしろこの僕が実際そうだったんだから、絶対そうに決まってる、必要な擬似体験ていうのは絶対にあるんだから、なんとかしてそれを用意しなくちゃ、それが僕の責任なんだから」と、どっかで絶対思ってる。「みんながこういうこと共有してくれないと絶対におもしろくないもん」と思ってる。「それで押しつけがましくなく、教育にならず、宗教にもならない方法はなんだろう？」って考えるところが糸井重里だと思う。もう、糸井重里がファミコンに行くのは目に見えてると思った、ファミコンてのはそういうもんだし、ゲームってのはそういうもんだ。『ＭＯＴＨＥＲ』作って、「最後、感動するよ」って言ったのを聞いた時、「あ、そりゃそうだ」と思って、納得したのは僕一人じゃないかもしれないけれども、それはそういうもんなんだからしょうがない。

MOTHER英訳ポスター



アートディレクター　浅葉克己
デザイナー　髙田正治
コピー　一倉宏　訳　大久保学

6

MAGICANT ●マジカント国

■面積：測量不能　■人口42人　■平均気温：不明

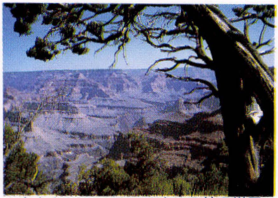


▲夢の記憶のようにマジカント国のことは語れない。『永遠にまだ見ぬ国マジカント』誰が行ってもそう語るしかない国だ。

マジカント国への入口

「曾祖父の日記」を片手にテレパシーすると……

警察官の言葉に胸さわぎを感じたあなたなら、険しい峡谷を歩いていてある洞窟を見つけることになる。そしてその中で誰もが母親の胎内に入ったようなやすらぎを覚えるから不思議だ。



▲あなたにとってはじめての外の世界。

マジカント国

ここは誰かの夢の中、夢のあるじはどこにいる？

夢からさめると、一面ピンク色の雲海のような、かつて見たこともない世界にあなたは立たされている。「曾祖父の日記」に記された不思議な言葉「かみのしっぽはどこにある」の神の国こそが、この地なのか。すると「かみのしっぽ」とはピンクの岩に違いない。『オズの魔法使い』にも『鏡の国のアリス』にも、ましてエンデの『モモ』にさえこんな世界は描かれていない。ただ心の底にわけのわからぬ「懐かしさ」を感じる自分に気づくだろう。雲の上のような、海の底のような、不思議な音色を記憶の底に聞きながら、あたたかな呼び声を予感せずにはいられない。見えない敵と闘う決意をかためていたあなたにとって、この思いがけない安らぎは、なんと大きな救いだろう。

誰かの夢の中に入ってしまったような感覚。他人の夢の中に入りこむことなどできるはずもないのに、夢のレプリカント（複製）のような国。でも、安心は禁物だ。夢にも、寝汗をかくようなコワイものから、喜びのあまり思わず叫んで目覚めてしまうものまで様々だから。

MAGICANT TOWN AREA ●マジカントの町

■面積：測量不能　■人口27人　■主な産業：哲学

マジカントの町

薄水色のねじれ杭にかこまれた
不思議で安全な町

ここに迷いこんでしまったことは、不幸なことか？　答えは町にころがっている。まずは、あっちこっち歩きまわり、町の人や動物に話しかけてみよう。あなたが、この不思議な町で最初に出会うのは、橋の近くに立つ少女。あなたから見たらヘンな女の子。そして、女の子から見れば、あなたはヘンな異邦人だ。なにげないようすで話しかけてみよう。緊張することはないさ。



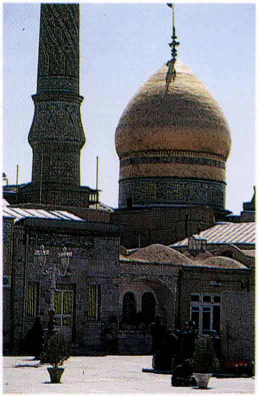
▲クイーンマリーがいちばん好きな色は、やさしいピンク色……。

マジカントの家々

旅人のノックを待っている不思議なピンク色の家

■宿屋

町の北側にある。看板らしきものは出ていないが、カンを頼りに探しあてることも、旅の楽しみのひとつだ。ここで出される料理に、あなたが不満を感じることはないだろう、絶対に……。宿泊料は無料（税・サ込み）。



▲はじめて目にするものばかり。

■希望のオカリナをくれる人

オカリナ作りの名人が、町の東側に住んでいる。彼の作る「希望のオカリナ」は、吹けない人にも吹ける、不思議な楽器。知ってるメロディを吹いてみよう。もし、もらえればの話だが。

■荷物預かり人

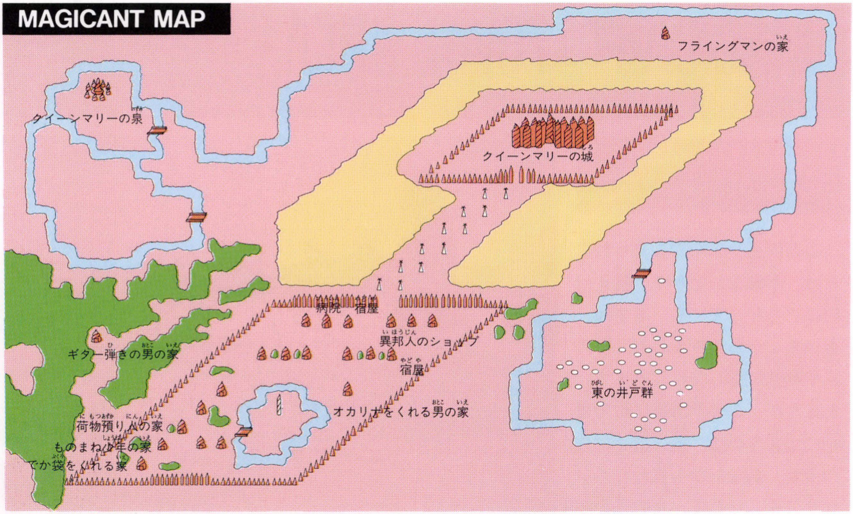
不思議が普通のこの町に、とても不思議な荷物預かり人が住んでいる。町の中心部の、青いドアの家を探してみよう。彼女に預けたものは、ミニーのもとへ。また、その反対も。彼女は、ミニーと「本人」の関係なのかもしれない…。

■でか袋をくれる人

疑う。だます。かっぱらう。この3つの文字は、マジカントの辞書には載っていない。そのことを頭に入れてから、町の南西の角の家を訪ねてみることをおすすめする。現実の世界に夢を抱いている男が、あなたのことを待っている。

■病院

悪夢と呼ばれる夢もある。町の外で怪物と戦う夢（？）を見て、体と心に傷を負ったら、この病院へ。治療費のかからない、夢の（？）医療システムが確立されている。あなたが夢の外から持ちこんだ風邪も、ここで治るだろう。



異邦人のギフトショップ

マジカントの町でドルが必要なのはこの店だけ

マジカントに迷いこんだ異邦人は、あなたが最初ではない。あなたと同じ世界からやってきた3人の「金もうけ願望」たちが、町の北側にどうどうと店を構え、こそこそと商売をしている。「願望」から買った品物でも、消える心配はない。

■コインの店

この冒険の直前まで、あなたが夢中だった「ドラゴンなんとか」というTVゲームに登場した鎧と同じ効果があるという、不思議なコインが並んでいる。料金を請求する不思議な店だ。

GIFT SHOP

マジックハーブ	$ 30.00
やすらぎのコイン	$ 260.00
まもりのコイン	$ 648.00
まふうじのコイン	$1200.00

■うでわの店

コインが鎧なら、この店で売っている不思議なうでわは、盾。どちらも、いわゆる、「装備すれば防御力をアップさせることができるんだ」。あなたが今回の冒険を、まるでゲームのように楽しみたいのなら、ここでの買い物は大切だ。

GIFT SHOP

マジックハーブ	$ 30.00
ようせいのうでわ	$ 460.00
てんしのうでわ	$ 825.00
めがみのうでわ	$1510.00

■ペンダントの店

「願望」ブラザースの最後のひとりが売っているペンダントは、3種類。それぞれ、炎の熱、氷の冷たさ、雷のショックから、身を守ってくれる。

GIFT SHOP

マジックハーブ	$ 30.00
しずくのペンダント	$ 700.00
ほのおのペンダント	$ 700.00
だいちのペンダント	$ 700.00

クイーンマリーの泉

雨の降らない国なのに水の枯れない不思議な泉

有名なクイーンマリーの泉は、町を出て北西に歩いたところ。この泉から湧き出る水は、町の人の生活には欠かせない。彼らの「パン」と



▲不思議っていったい何だろうと考えてしまう。

もいえるマジックハーブは、草原に生えている赤い草を泉につけることで作りだされている。また、この泉の管理人の通称おたすけじいさんは、いつも姿を消してお茶の時間を楽しんでいるが、困っている人には力を貸してくれる。町の人たちは、彼を呼ぶときにテレパシーを使っているようだ。クイーンマリーの泉は、マジカントの怪物たちにとっても大切な場所らしい。町の外にうようよしている怪物は、泉に向かっているところか、あるいは、帰り道なのだろう。

フライングマンの家

フライングマンの夢はあなたの心に生きること…

マジカントの北のはずれにぽつんと建つ一軒家。ここには、鳥のようで人間のような五兄弟が住んでいる。フライングマン。あなたがまだ幼い頃、ベッドの横の母親が静かに話してくれた、フライングマンの物語。たぶん、あなたが覚えていない、その悲しいストーリーは、あなたのひいおばあさんがつくったもの。彼らを訪ねてみるとよい。話をしてみるとよい。あなたが、物語を思いだすかもしれないから……。

西の森

マザーズデイの森とは少しも似てない不思議な森

町のすぐ西には森がある。ここにも不思議があふれていることは、もう、少しも不思議なことではない。町を円形に流れる川で泳いでいた猫にびっくりしたあなたも、いまではすっかりこの国になじんでいるはずだ。地面だって、泳ごうと思えば泳げるんだ。この森の猫を見たあなたは、きっと、そう思う。大切なことかもしれない。哲学しながら、作曲活動にいそしむ孤独なギター弾きも、この森の住人だ。「強くなったら会いにこい」とは、彼の言葉。大切なことに違いない。本書を汚してもかまわないから、彼の言葉にアンダーラインを引いておくべきだ。ここには、友情の指輪をくれる女の子もいる。もらうかもらわないかは、あなたの自由。さらに、この森のサルからは、あなたがクイーンマリーに似ていることを教えられることだろう。

東の井戸群

この不思議な井戸で水を汲む人はいないようだ

38もの井戸がある風景をあなたはかつて見たことがあるだろうか。町の東の、その井戸群は、人々が水を汲むために掘られたものではない。暮らしに必要な水は、すべてクイーンマリーの泉でまかなわれているのだ。ならば、なぜ、井戸があるのか？　町の人々は、井戸のための井戸なのだ、ということで納得しているようだ。それより、彼らにとって不思議（！）なのは、ある井戸から聞こえてくる音。あなたにとっては、いつも聞き慣れている町のノイズなのに…。

マジカントは自分一人の夢の底

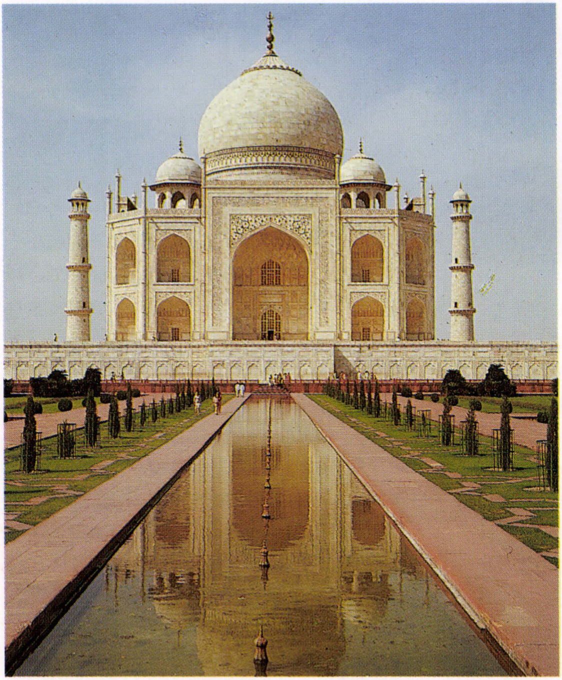
竹田青嗣　文芸批評家



「ドラクエ」はロマンとメランコリーが溶け合った“古典的”名作だが、『MOTHER』の「ドラクエ」にない美質をひとことで言うと“なつかしさ”だ。仕事の合間を見つけて、スタートボタンを押すと、たいていマジカントの国から始まるのだが、自分一人の夢の底に戻ってきたような不思議な気がしたものだ。この感じが全編に漂っているのがいい。(僕)シュウジ(友)キッシャン(女)ハトリ(強)トウマ(好)ネギナットウ

QUEEN MARY'S CASTLE ●クイーンマリー城

■建造年不詳　■従者７人　■部屋数10室



▲毎夜夢をみるように、苦しいときにはいつでも帰れる夢の国

クイーンマリー城入口

答えはいわなくてもわかっている

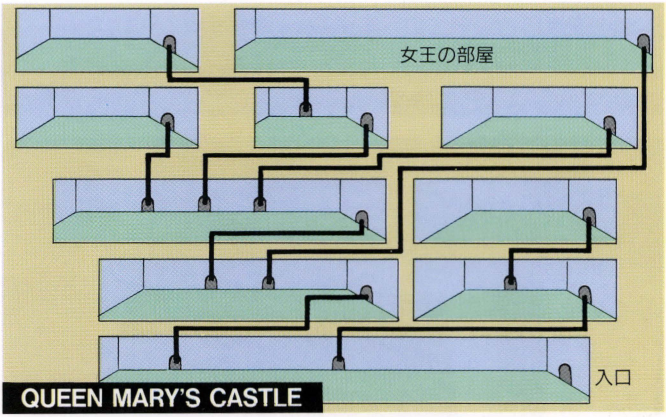
　哲学する人びととの問答にあきたら、町の人びとがもう長いこと顔をみたことのないクイーンマリーのいる城へ向かおう。北へ一直線の道の両側には、サボテンらしき並木の直線がヴェルサイユの宮殿の幾何学模様を連想させる。お城の周りには、人びとが休日に薬草摘みを楽しむ草地が広がっている。城壁の正面には、訪れる人に必ずナゾナゾかけをして楽しむ３人の名物門番が迎えてくれる。哲学好きの町の人たちでもこの門をくぐれた者がいないのだから、よほど難問をふっかけてくるのだろう。でも、人の心を読めるあなたにはそれも恐れるにたらない。

クイーンマリー城

歌を忘れた女王の嘆きの城

　あなたに、この城はどんな風に見えるのだろう。ソフトクリームの城、ピンク色の雲の城、綿菓子の城、ロウソクの城、空気の城、臓器のような城とここを訪れた10人が10人とも違うイメージを語る。言葉では決して正しく伝えることのできない、もどかしいほど不思議な城だからだろう。夢から目覚めた時、さっきまで確かに自分がそこに存在していたのに、その夢の光景が思い出せない。夢の感触は明瞭に体全体で感じているのに、想い描こうとすると、何故かみんな別のことになってしまう……。この「思い出せない」という痛いほどに切ない気分が、この城に入ると全身にふりそそいでくるのはどうしたことだろう。城内には頭から袋をかぶったようなおかしな格好の侍従が、そろそろと歩き回っている。水面のように透明なエメラルドの床には、悲しみが湖のように深く沈んでいる。侍従たちは、あなたに小さな声で、この悲しみのわけをそっと耳うちしてくれるだろう。この城の女王クイーンマリーは、夜ごと夢にうなされている。わるい子をしかりつけるように怒ったり、「こわい、こわい」と泣き叫んだり、

そしてほんの少しだけ歌をうたいはじめて、すぐに「思い出せない!!」と苦しがる。そして体中汗びっしょりになって目覚めるのだ、と。クイーンマリーには昔、よほど悲しい出来事があったらしい。この城のたたずまいがどことなく悲しげなのは、城主であるクイーンマリーの気持ちが映し出されているからだろうか。



クイーンマリーの部屋

女王の前で脱帽しないあなたをも許す慈悲の部屋

城内は、海の底のような静けさを秘めたエメラルド色の部屋が、縦横につながっている。プレゼントＢＯＸが６つ整然と並ぶ部屋では、どれかひとつの箱をあけると、他は全てカラになる。あなたに決断をせまる部屋もあれば、どの箱にも贈り物の入った実りゆたかな部屋もある。それらの部屋を探索しながらあなたは、いつのまにか女王の部屋にたどりつくだろう。この国の住人ですらお顔を拝見できない方の部屋に入るのだから、できれば帽子もとりたいところだけど、これには、あなたの特別なプライドもあることだろうから判断はゆだねよう。部屋に入ったらまず女王に一礼し、赤いじゅうたんを一直線に女王の前まで進みでて、できることなら右ひざでひざまずいて敬意を表わしておこう。あなたの顔をみて、懐かしそうな笑顔をみせた女王の話は、この旅の秘密を教えてくれるはずだ。そして側近の口から、「めのうの釣針さえ見つければ、いつでもこの国の人びとはあなたを受け入れてくれる」という最後の言葉を聞いたとき、あなたはマジカント国への再訪を決意して、女王に別れの一礼をすることになるだろう。



▲かつてこの部屋にはクイーンマリーの美しい歌声がこだましていた。

MAGICANT UNDERGROUND ●地下大河

■面積6026㎡　■人口１人　■気温16.5℃で一定



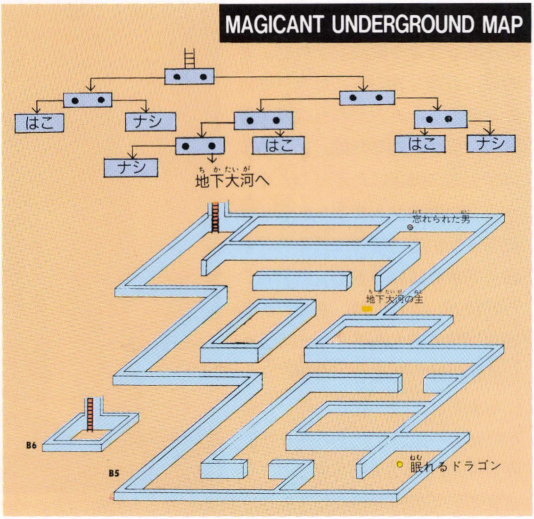
▲昔はそこらに穴があって、よく落ちたものよ……。

地下迷路

悲しきフライングマンに助けられて行く夢の底

「町の東のほうに、別の世界の音が聞こえてくる穴がある」という町の情報を聞きのがしていないあなたなら、探しものの入口はそのたくさんの穴のひとつにちがいないと、もう足は東に向いているはず。あなたのわきの悲しいほどたのもしいフライングマンも、心なしか戦いの予感に目を輝かせている。川に囲まれた無数の井戸からは、涼しげな空気が流れてくる。このやすらぎの園から、また戦いの町へ、あなたの勇気は一層たしかなものになるだろう。

探しだした穴を降りると、そこは地下へ向かって何層もある地下迷路になっている。クイーンマリーの別れの言葉を思いだしたあなたは、手帖かＭＡＰの欄外にでも、自分の選んだ道すじをメモすることを忘れてはならない。そのためには、「より道主義」を採用して、迷路の部屋すべてを訪ねてみるゆとりが欲しい。こんなときの思いがけぬプレゼントこそ喜びはひとしおなのだから。ひととおり地下室を調べ終わって、プレゼントでホクホクするころ、いつのまにか最下層の巨大な洞穴に出ている自分に気づくだろう。



地下大河

この世とあの世の間には暗くて深い川がある

どこからどこへ流れているのかもわからない暗黒の大河。その中心に浮かぶ巨大な迷路の砦。奇怪な亡霊たちが飛びかい、世界に底というものがあるとすれば、こんな光景に違いないような底しれぬ淋しさ。あなたはクイーンマリーの悲しみはほんとうは、こんな淋しさだったのかと思いめぐらさずにいられないだろう。

忘れられた男

いてもいいし、いて欲しいと、思う

「地下大河」の、もうひとつその底に住む地下大河の主から待望のめのうの釣針を手に入れることのできたあなたは、その近くに、人の視線をさけてたたずむ男に気づくだろう。彼は自分を、洞窟のソクラテスならぬ、忘れられた男だと名のり、あなたを哲学問答に誘うだろう。

マジカントの出口

夢の突然さのように、出口の向こうはいつも意外

世界一淋しい男が消えると、壁にポッカリと穴があく。これこそがマジカントの出口だ。このむこうでは現実世界での闘いが待っている。そして、この先何度かこの出口にやってくるとき、今は亡き忘れられた男のことを思い返すだろう。

（真面完人・松尾ハイゼン）

EVENT CHECK POINT



マジカントは情報とグッズの宝庫。とにかくすべての人と話をし、すべてのプレゼント箱を開けてみるように。ショップでは守備力を高める貴重なグッズを売っているので、早い段階で購入し、仲間をパワーアップするように。

ちなみにドラゴンはメロディを持っている。

■周辺の主な強敵
だいウッドー、ドラゴン、ちかたいがのぬし他。

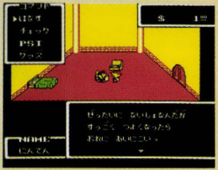
CHECK		
		クイーンマリーに会ったか？
		哲学する男に会ったか？
		眠れるドラゴンに会ったか？
		ドラゴンのメロディを手に入れたか？
		フライングマンに会ったか？
		きぼうのオカリナを手に入れたか？
		城の中でブーメランを手に入れたか？
		ショップで防御グッズを買ったか？
		ちかたいがのぬしを倒し、めのうのつりばりを手に入れたか？
		忘れられた男に会い（うまく会話を運んで）脱出口を発見することができたか？



めのうのつりばり

プレゼントの中に入っている。ちかたいがのぬしを倒せば手に入る。

哲学する男



ドラゴンを倒した後で訪ねると、メロディに関するヒントをくれる。



眠れるドラゴン

主人公のレベルが25以上だと目覚める。倒すとメロディがもらえる。

忘れられた男



「おれのことを無視しろよ」に「はい」と答えると男が去り出口が出現。

7 THANKSGIVING ●サンクスギビングの町

■面積8719㎡　■人口57人　■平均気温18℃　■主な産業：工業・商業



▲町に入ると、いくらかのほこりっぽさを感じるのは、三方を岩山に囲まれているせいだろうか。

サンクスギビングの町

都会の悩みもひとそろいある、平和で豊かな町

郊外に大小2つの工場を持ち、この近辺では最も商工業の盛んな町である。この町の歴史を語るのに、ゴルドリッチ・ダンカン氏の名を欠かすことはできない。一説には南部で石油を掘り当てたといわれるダンカン氏が、鉄道沿線という立地条件の良さに目をつけてサンクスギビングに居を移したのは1950年代半ば。以来、彼は豊富な資金力をもとに町の南北に相次いで2つの工場を建設したのをはじめ、サンクスギビング大通りを中心とした町の整備、医療・教育施設の充実などに大きく力を貸し、当時小さな田舎町に過ぎなかったサンクスギビングの姿を一変させた。この町が別名「ダンカンズ・タウン」と呼ばれ、長年、ダンカン氏が町長以上の実力者であったことは無理もないといえる。しかし、つい最近、彼のストリップ劇場建設計画に対し、町の人々から反対の声が上がるなど、ダンカン氏の力も、年とともにやや揺らぎはじめているようだ。さて、あなたはストリップ劇場建設に賛成？反対？

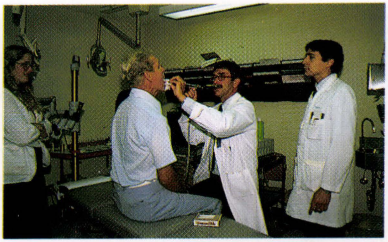


▲サンクスギビングのお祭り。七面鳥を食べて祝う。

ビッグベンケーシー病院

金儲け優先であまり評判はよくないが…

ここの看板には「安くて早くていい男、医者はビッグベンケーシーに限る」とあるが、眼鏡



◀風邪が流行っているから注意。

■ハンバーガーショップ

オレンジジュース	$5.00
フライドポテト	$15.00
ハンバーガー	$25.00

■ホテル

宿泊費（一人当たり）	$65.00

■病院

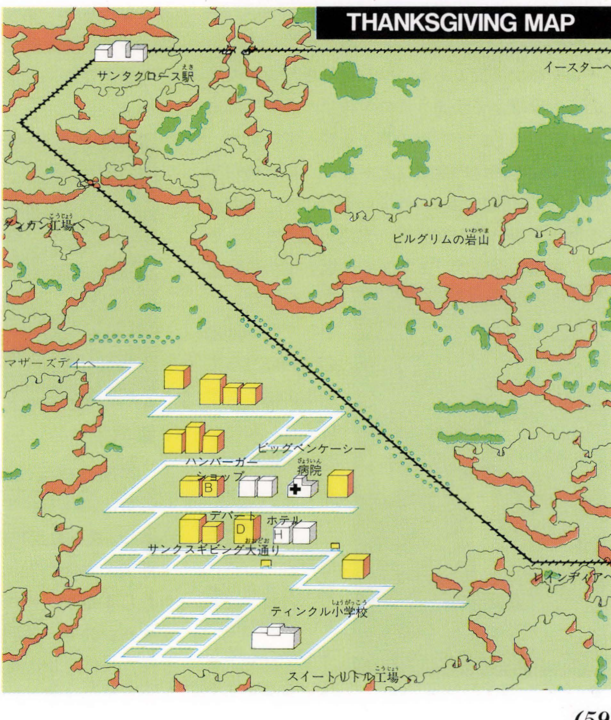
診察（カゼ）	所持金の半分
治療（意識不明）	$190.00

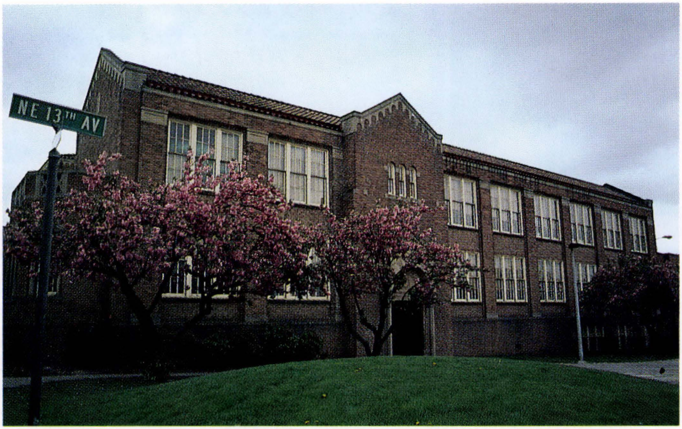
■デパートショップリスト

ARTICLE PRICE

5F	バラエティグッズ売り場	
	ものさし	$22.00
	テレホンカード	$50.00
	ショックガン	$300.00
	ロープ	$600.00
4F	食品売り場	
	オレンジジュース	$5.00
	パン	$30.00
	スポーツドリンク	$75.00
3F	スポーツグッズ売り場	
	ふつうのバット	$500.00
	いいバット	$1000.00
	ブーメラン	$1100.00
2F	薬局	
	どくけし	$20.00
	ぜんそくスプレー	$148.00
	きずぐすり	$194.00
	さっちゅうスプレー	$300.00
1F	サービスセンター	

に団子鼻のベン・ケーシー氏がいい男であるかどうかは、あなたの判断にまかせるとして、「安くて早い」というのは、あながちウソではない。彼は治療費として患者の持ち金の半分を請求するのを常としている。ということは、あなたが一文無しなら無料で病気を治してくれるのだ。治療にかかる時間も、ほんの一瞬。支払いを断わると「死んでしまいなさい。葬儀屋に電話しておきましょう」と毒づく彼だが、金持ちからはガッポリ取り、貧乏人には安くしてくれるという点では、言葉に似合わず意外と名医といえるかもしれない。



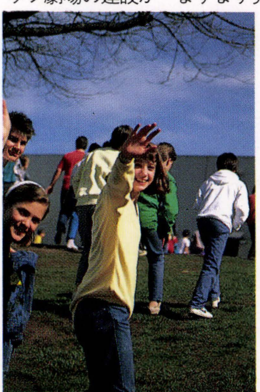


▲緑に囲まれた美しい校舎。こんな学校にもやっぱり、いじめっ子といじめられっ子はいる。

ティンクル小学校

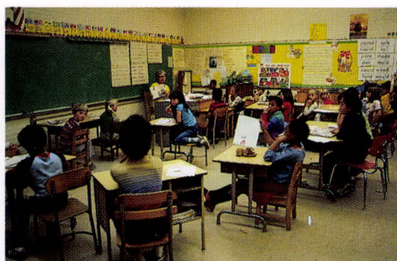
教室数12　生徒数20人　先生４人　用務員１人

町の南端、つたのからまる趣ある建物が、ティンクル小学校である。サンクスギビング住民の子弟ほぼ全てが通うこの学校は、かつては児童・教育ともにその質の高さを誇っていたが、最近では都市化の進展にともない、いじめや非行などの問題が出はじめているという。その点を懸念する一部の父兄が、先にも触れたストリップ劇場の建設が「ますます児童生徒の風紀を乱しかねない」として反対運動の先頭に立っているのはうなずけよう。ただ、建設を進めようとする当のダンカン氏が町教育委員会の名誉理事でもあることが、問題の解決をややこしくしているといえる。



▲土地が広い国はうらやましい。

ところで、あなたがこの学校を訪れたなら授業の区切りに学校中に鳴り響く美しいチャイムの音を聞きのがしてはならない。この鐘は、学校創立時に隣のマザーズデイから記念に送られたもので、町の名前にちなんで七面鳥が彫り込まれた珍しいもの。旅行者の耳にも、この鐘の澄んだ音色は心地よい。ちなみに、当初はサンクスギビング小学校という名前であったこの小学校がほどなくティンクル（鈴が鳴る）小学校という愛称で呼ばれるようになったのは、もちろんこの鐘のためである。



▲自由な雰囲気の教室。でも「くりさがり」できる？

■教室

学校の中は、一階が低学年、二階が高学年の教室に別れており、他に図書室や音楽室などがある。あなたが校舎の中を歩いていると、「この学校の生徒か？」と問われて持ち物検査をされたりするが、それほど部外者のチェックは厳しくないので、各教室を一つずつ回って、ぜひ子供たちにじかに接してほしい。こっちからぶつかっていけば、みんな気さくに話してくれる。

■用務員室

ティンクル小学校を訪れた際は、ぜひついでに屋上まで上ってみることをおすすめする。ただし、ふだんは屋上には鍵がかかっているので、用務員のおじさんに鍵をあけてもらう必要がある。というわけで、一階の用務員室を訪ねてみよう。ただし、このおじさんも、仮にも鍵を預かる立場なので、旅行者のあなたのために、おいそれと鍵をあけてはくれない。ここは一つ我慢して、おじさんが長々と聞かせてくれる、元ミス田舎町の奥さんの自慢話や愚痴やらに愛想良くつきあってあげよう。うまく話を合わせれば、このおじさん、気前良く屋上まであなたを案内してくれる。

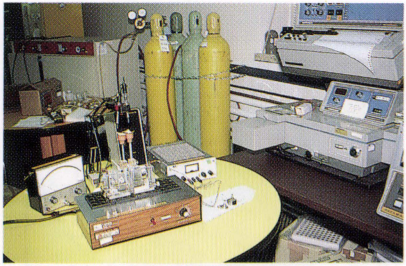

▲「ミス田舎町」の晴れ姿。

■理科室

この理科室も、小学校の中ではぜひ訪ねてほしい場所のひとつ。ここには、ヴィムシュタインという名前の、色白でちょっと変わった理科の先生がいて、訪ねてきた人に、内緒で彼の発明品を売ってくれる。「ロケット(ほんもの)」など、いかにも食指がそそられるがどれも旅行者にはためらわれるような高価な値がついているのが難点。金銭的に余裕のある人は、気になる品を購入してみるのも一興か。意外と役に立つものがあるかも…。ただし、本書では、効能のほどは保証しかねると言っておこう。

GOODS LIST

さいしゅうへいき	$1048.00
タイムマシーン	$2775.00
ねばねばマシーン	$3200.00
ロケット(ほんもの)	$3485.00


▲理科の先生いわく「必要は発明のマザーだ。」

■屋上

ここからの眺めは、サンクスギビング一の絶景。見下ろせば、サンクスギビングの町が一望にできるし、遥か向こうにはホーリーローリーマウンテンが雄々しくそびえる姿を目にすることができる。もっとも、ここ数ケ月、山頂が黒い雲に覆われてしまっているのはとても残念なことである。

町の人びと

家族思いの住民性でも知られる町

町をブラブラ歩いていると、アンケートを頼まれることがある。これは、町役場が町民の生の声を町政に生かすため随時実施しているものなので、旅行者であるあなたも、快よく協力してあげよう(謝礼として、ダンカン氏の肖像画の入ったテレホンカードをもらえる)。幸いにもこの町には、まだ異変は起きていないので、町の人たちに気軽に声をかけて、平和な暮らしぶりを肌で味わってみたい。　(K. Arthur)



▲この町の欠点は、車の排気ガス規制が甘いことだ。

いわ　吉田戦車



EVENT CHECK POINT

サンクスギビングでは、ロイドを仲間にすることと、線路上の大きな岩を破壊することが、ふたつの大きなイベントとなっている。

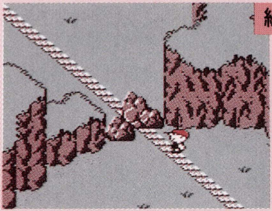
大岩を破壊するにはロイドの力が必要だから、まずロイドを仲間にして、その後でダンカン工場へ行くのが効率的なルート。工場に行く前に、マジカントでロイドの装備を整えてあげるといい。

■周辺の主な強敵

おばさん、デストラック、スクラッパー他。

CHECK	
	ペンシルロケットを手に入れたか？
	ロイドを仲間にしたか？
	線路の上の大きな岩を破壊したか？

線路を塞ぐ大岩



この大岩を破壊すると、列車に乗ることができるようになる。行動範囲が大きく広がるぞ。

ロイドとの出会い



最初の仲間ロイドは学校の屋上にいる。彼の協力がないと、大岩を破壊することはできない。

ロイドを仲間にする手順



学校の２階で、ロイドが屋上に逃げた、という情報を得る。その後、用務員室へ。ここで用務員の機嫌をとって、屋上のカギをあけてもらおう。

屋上でロイドに会うと、彼は「ペンシルロケットを飛ばしてみたい」と言うはず。そこでスイートリトル工場へ行ってペンシルロケットを入手。ロイドに渡してあげれば仲間になってくれる。

SWEET LITTLE FACTORY ●スイートリトル工場

■地下１階　地上３階　■創業1955年

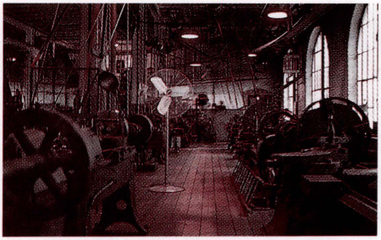


▲「高電圧」を知らせるドクロマークが恐ろしげだ。

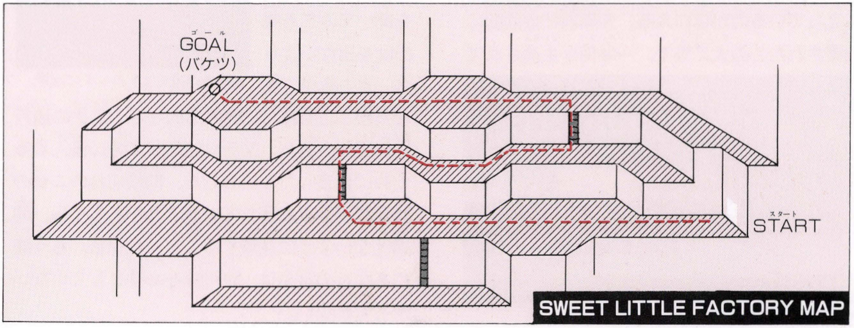
スイートリトル工場

可愛い名前に似合わぬ暗い過去を持つ工場

やっとの思いで、マジカントからぬけ出してきたあなたは、左手の崖下に白い近代的な建物を目にするだろう。ただし、スイートリトル工場という、なぜかしら可愛い名前で呼ばれるこの場所を、あなたが訪れるのはもう少し後だ。ティンクル小学校であなたの友となるべき少年に会い、ペンシルロケットを手に入れるという目的がはっきりしてから、気をひきしめて突入すべき(といっても、ここにはそんな強敵はいないが)。ところで、この谷あいの小工場は、５年前に北の大工場が大幅にハイテク化されて以来、使用されていないのだが、それまでは全米でも有数のミサイル生産工場として知られていた。なんでも、例のダンカン氏が工場建設の際に、兵器製造の密約と引きかえに、合衆国政府から安く土地の払い下げを受けたとか。軍事産業と国家が結びつくのは世の常だが、錆びたパイプのすき間をネズミが走り廻るだけの今の工場から、あなたはそんな生臭い過去を感じとれるだろうか？(K)



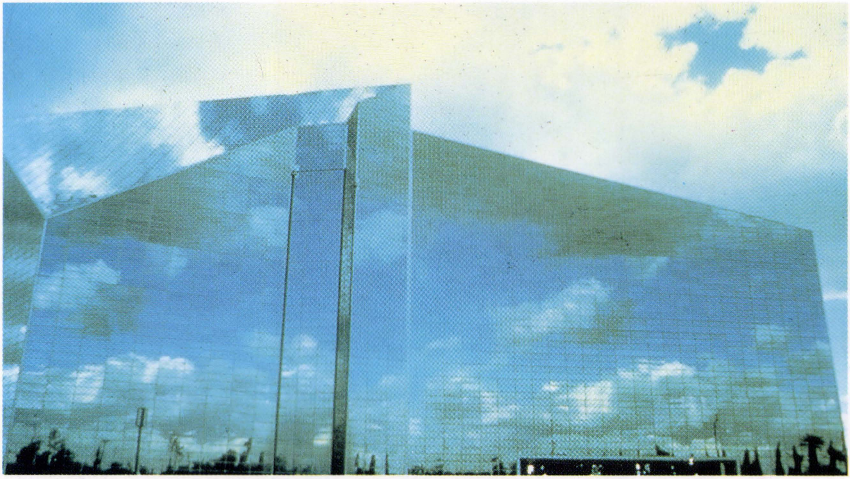
◀機械も今では、ほこりだらけ。



SWEET LITTLE FACTORY MAP

9 DUNCAN'S FACTORY ●ダンカン工場

■地下１階　地上10階　■創業1969年

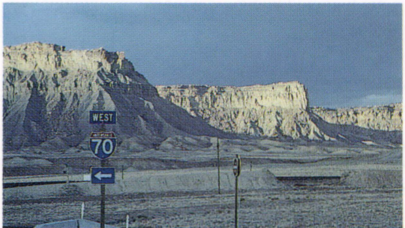


▲眩しいばかりに白い雲を反射して、威容を誇るハイテク工場。一歩踏み入れれば、中は悪夢のような迷宮だ。

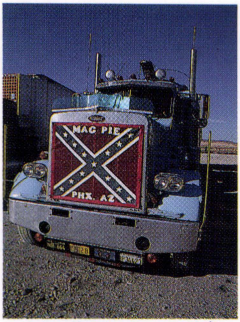
ダンカン工場

たたけよ、さらば開かれん

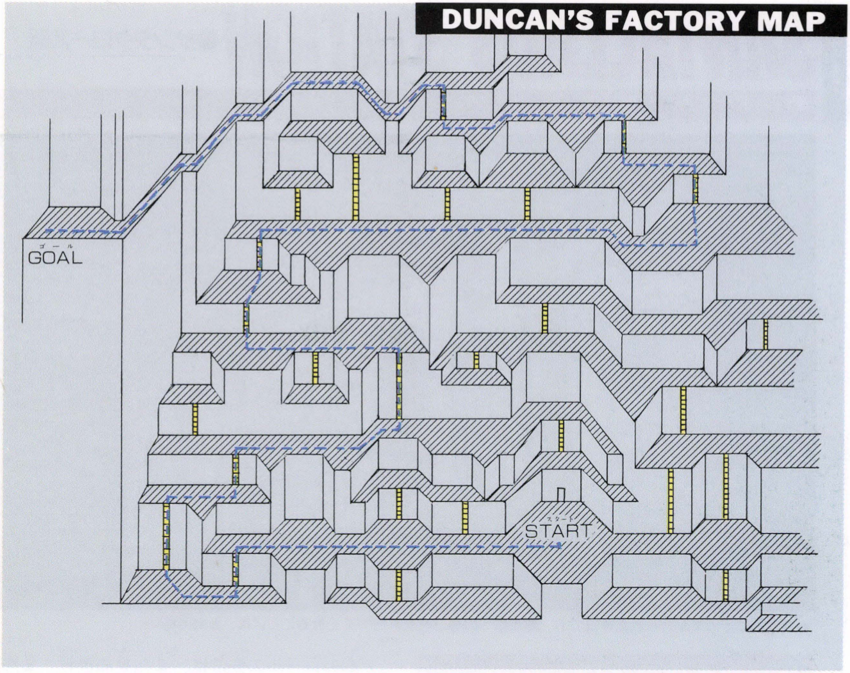
　その名の通りダンカン氏の所有するこの工場までは、まだ岩場に慣れないあなたの足でも30分とはかからない。鉄道の線路が大岩でふさがれている地点から左手にそれ、崖沿いに進んで行くと、突然モダンな外観の巨大な建物がそびえ立っているのが目に入る。５年前に全面的に改築されたこの大工場で、一体何が生産されているのかを正確に知る人は少ない。もちろん、最新鋭の兵器や武器を作っているであろう推測は、誰しも容易にできるのだが、町の住民に話を聞いてみても噂の域を出ないようだ。ところで、あなたがここを休日に訪れるのなら、正式の通行許可証が必要だ。某テロ組織が工場に侵入するために偽造したといわれる、期限切れのニセの許可証がたまに落ちていることがあるから、間違えないように注意すること。しかし、もう既にあなたの腕力は、許可証を必要としていないかもしれない。



▲崖状の丘陵に隠れるように、この工場はある。



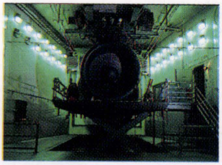
▲途中の道ではトラックに注意。



ロケット発射室

子供にだって、いじれば飛ばせる!?

広大で複雑な工場の最上階奥に、ロケット発射室がある。なぜ、ここにロケットの発射台が並んでいるのかは、あなたの自由な想像力に委ねよう。あなたのとりあえずの使命は、機械好きの友だちの手を借りて、ロケットを大岩めがけ発射すること。とはいっても、彼はあなたと同じく、まだ若い。初めて見る精巧なメカに手は震え、ロケットの行く先は神のみぞ知る、だ。(K)

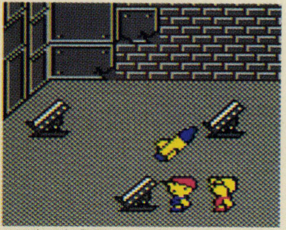

▲友よ、おまえにまかせたぞ。


▲ロケットは飛んだ。後は神に祈るのみ。

EVENT CHECK POINT

工場での目的は、ロケットを発射すること。ロイドが「意識不明」だと発射不可能なので要注意。

CHECK		
		工場に来る途中、通行許可証を手に入れたか?
		ロケットを発射したか?


▲ロケット発見！　近寄ってロケットをチェックすると、ロイドが発射スイッチを押し、ロケットはひとりでに発進。

10 SANTACLAUS STATION ●サンタクロース駅

■駅員数　1人　　■路線1本



▲自動車にとってかわられた今日でも、駅が旅への思いをかきたててくれることには、かわりない。

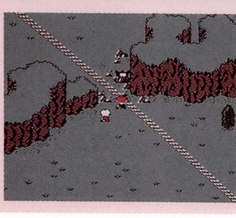
サンタクロース駅

今、新たなる旅の自由がプレゼントされる

どうやら神は、あなたの味方のようだ。あなたたちが発射したロケットは、世界中の幸運を集めて、線路を封じていた大岩をこっぱみじんに砕き、鉄道を復旧させた。“Thank God, here comes Santaclaus!”というわけで、いよいよ駅を前にして、あなたの冒険は大きく広がろうとしている。地平線の彼方までのびる2本のレールの先には、まだ見ぬ世界、まだ見ぬ友があなたをまっている。列車のステップに足を掛けた時、あなたは、いつの間にか一つ大人になった自分に気づくはずだ。　(K. Arthur)

EVENT CHECK POINT

ロイドが発射したロケットのおかげで、線路が開通した。これでサンタクロース駅から鉄道に乗れるぞ。



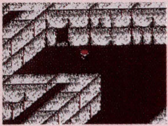


▲線路は続くよ、どこまでも（イースター以外）。

行動範囲を広げることが、最大の目的!

ゲーム前半では、さまざまな所に「関所」的な役割をするポイントが用意されている。これらのポイントを突破し、行動範囲を広げていくことが、プレイする上での最も大きな目的といえる。

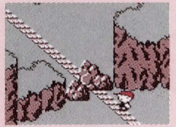
代表的な3ポイントは、マザーズデイの橋の封鎖。マジカントの出口。サンクスギビングの線路上の大岩。これらをどうクリアするかが問題だ。ちなみに前半で手に入るメロディは3つ。



◀マジカントの出口は「忘れられた男」のいる場所。



◀封鎖は動物園でスターマンの息子を倒すと解ける。



◀岩は工場のロケットで破壊することができる。

■主要イベントチャート

ゲームの前半の主要イベントをチャートにしたものがコレ。矢印のルートに沿って進むのが、最も効率的だろう。

マイホーム
ラップ現象に襲われ、家族を守るために旅に出る。
曽祖父の日記
人形のメロディ

ピッピの家

マザーズデイ
周囲を冒険する上で拠点となる町。デパートで武器を買い替えパワーアップしよう。

デパート
カナリアのヒナ

町役場
ピッピを探しに墓場に行ってくれと頼まれる。
次は「動物園の騒ぎを鎮めてくれ」と動物園のカギを渡される。

カナリア村
ローラのメロディ

南の墓場
ピッピを救出。この時、うまく会話をすれば、フランクリンバッヂをもらえる。

町の東の橋が封鎖されているため、他のエリアに進めない。この封鎖を解くことが課題。

シュークリーム動物園
管理事務所でスターマンの息子と対決。倒すと動物園に平和が戻り橋の封鎖が解ける。
サルのメロディ

マザーズデイ北東の洞窟
町の北東にある橋を渡って洞窟へ。ここからマジカントへワープ。ワープの条件として、曽祖父の日記が必要。

マジカント
情報とグッズを集めた後で、「忘れられた男」と会話。脱出口が開いたら、そこを通って地上へ。
めのうのつりばり、きぼうのオカリナ、ほか重要グッズ多数

サンクスギビング南の洞窟
マジカントから脱出するとここへ。

駅へのルートが開けると、行動範囲が一気に拡大。岩を壊せ!

サンクスギビング
西に行くとマザーズデイ。北に行くとサンタクロース駅。駅への道は、線路ごと大きな岩で塞がれている。この岩を壊し駅へのルートを開くことがここでのポイント。

ティンクル小学校
この学校の屋上にロイドはいる。
ペンシルロケットを渡すと仲間に。

スイートリトル工場
ペンシルロケットを手に入れる。

ダンカン工場
ロイドを仲間にしたら工場へ。この工場にあるロケットをチェックして発射すると、線路を塞いでいる大岩が壊れる。

サンタクロース駅へ

いとうせいこう

●作家、マルチメディア・タレント



フライングマンからの贈り物をどう返せばいいんだい!!

昔から、お返しの出来ないようなプレゼントが一番困る、といいます。

例えば、一人息子ね。「私のかけがえのない愛する利彦を、涙を飲んで差し上げます」なんて言われたらホント困る。「じゃあ、お返しにウチの正夫を」というわけにはいかない。だからって、もらいっぱなしというのも何でしょう。プレゼントされた方は、一生プレッシャーを感じながら生きていく他ないですよね。しかも、いただいた息子さんは大事に育てなきゃいけない。実に弱った事態です。

この『MOTHER』の中にも、そんな〝お返しの出来ないプレゼント〟がありまして、「さすがは糸井さん、人生の不条理を表現してくれるよなー」などと感心してしまいます。

その代表がフライングマン。なにしろ勝手について来ちゃう。で、当然敵に叩かれるわけですけど、守ってやれないんですね。生命値も回復してあげられない。ただただ、私のために尽くし、そして死んでゆく。申し訳ないったらないんですよ。

でもね、ここで重要なのは、申し訳ないと思いながらも、そのフライングマンにイラ立ちを感じる自分がいること。「この野郎、勝手に死を押しつけやがって」と唾を吐く自分がいることなんです。

これは微妙にして奥の深い感情ですよね。特にフライングマンの死に正直ホッとした後で、彼の墓を発見した時なんてたまらない。「あんな風にホッとしてしまった俺という人間は……」とまあ、しばし心のダンジョンをさまよってしまうわけです。しかも、さらにしつこいようですが、ここで重要なのは心のダンジョンで反省しているはずの自分が、どこかでまた「勝手に死んでおいて、そういうプレッシャーをかける気か！」と思ってしまうこと。やりきれないですよ、これは。

このやりきれなさの度合いは、たぶん人生経験に比例しているんだと思います。私なんかまだまだヒヨッ子でしょう。心理のヒダヒダが多いほど、ダンジョンは深くて暗い。そういう意味でいえば、『MOTHER』の経験値は人生の経験値に近いかも知れません。やりきれなさだの切なさだの悲しみだの、いろんな感情のせめぎ合いを感じつつ、エイヤッとそれらをうっちゃってしまわないとゲームは進まない。もともと人生の経験値が高い人ほど、うっちゃるものが多いでしょうから、つらいだろうと思います。

でもね、ゲームが終った時、すべてをうっちゃり切った爽快感があるはずですよ。つまり、このゲームは子供なら心のダンジョンに出会い、大人ならダンジョンを抜け出るという仕組みになってるんです。往還ですよ。行きか帰りかはゲーマー次第。

全く糸井さんは大変なプレゼントをくれちゃったもんです。人生のカタチをしたゲームをもらっても、私は何のお返しも出来ない。

あ、買えばいいのか。





CHAPTER 2

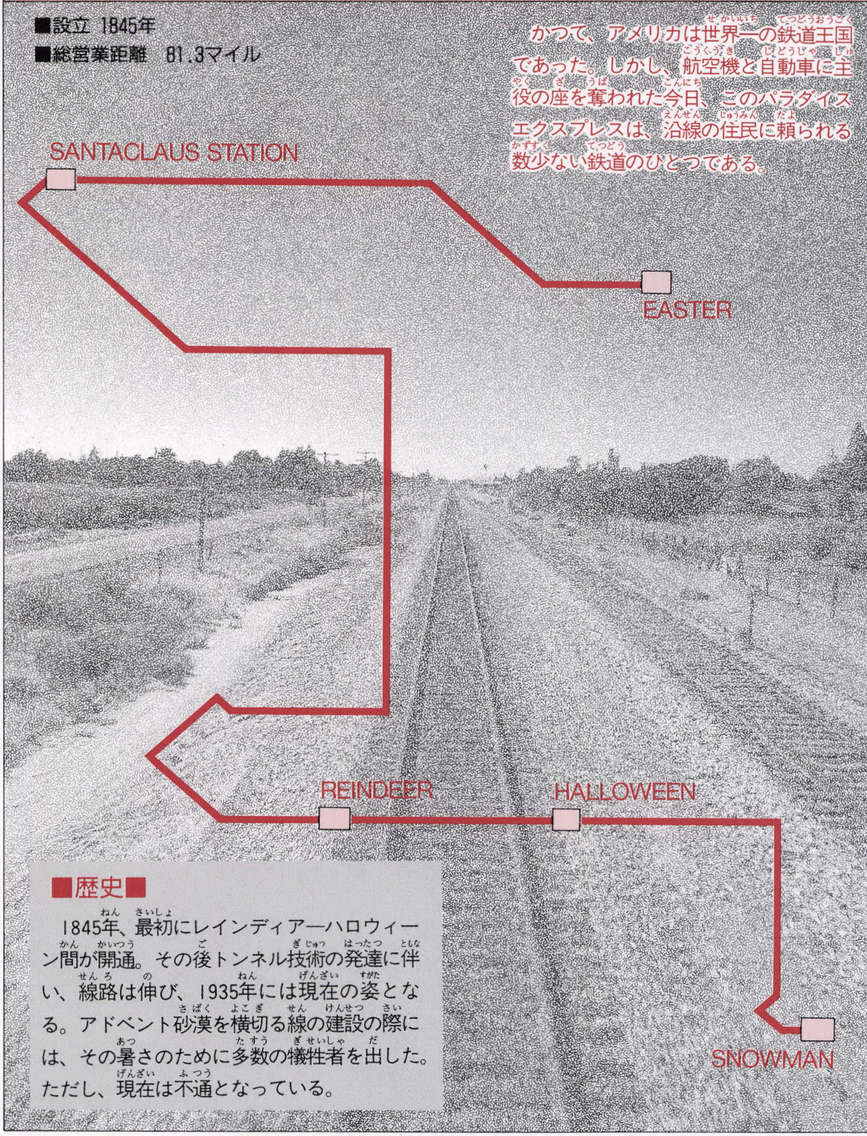
マップ&ガイド／レインディア〜ホーリーローリーマウンテン

Don't You Ever Doubt Me

PARADISE EXPRESS OFFICIAL

■設立 1845年
■総営業距離 81.3マイル

かつて、アメリカは世界一の鉄道王国であった。しかし、航空機と自動車に主役の座を奪われた今日、このパラダイスエクスプレスは、沿線の住民に頼られる数少ない鉄道のひとつである。



■歴史■

1845年、最初にレインディアーハロウィーン間が開通。その後トンネル技術の発達に伴い、線路は伸び、1935年には現在の姿となる。アドベント砂漠を横切る線の建設の際には、その暑さのために多数の犠牲者を出した。ただし、現在は不通となっている。

GUIDE ●パラダイスエクスプレス公式ガイド

■TRAIN FARES

STATION	SC	RD	HW	SM
SC		$16	$25	$36
RD	$16		$ 9	$20
HW	$25	$ 9		$11
SM	$36	$20	$11	

〈列車に乗る時の注意〉

●列車の窓から物を投げることは禁じられている。したがってパンくずをまきながら走るのは、あきらめざるをえない。

●パラダイスエクスプレスは、コストの安いディーゼル車だ。ディーゼルは、煙がくさい上に、震動が多いので酔わないように。

●荷物の持ち込みは、１人８個まで。しかしあなたは、ふだんもそれ以上は持てないと思うので、気にする必要はない。

●テレポーテーションをおぼえたら、列車に乗る必要はなくなる。でも、たまには、気分転換に乗って、あの爽快感を味わってみたい。やはり、旅は鉄道に限る。(K. Arthur)



TIME TABLE

発	8:00	11:15	14:03	20:30	0mi.	サンタクロース	10:31	14:01	16:41	23:11	着
	8:45	12:00	14:48	21:15	37.5	レインディア	9:46	13:16	15:56	22:26	
	8:57	12:12	15:00	21:27	47.5	ハロウィーン	9:34	13:04	15:44	22:14	
着	9:11	12:26	15:14	21:41	59.2	スノーマン	9:20	12:50	15:30	22:00	発

パラダイスエクスプレスおすすめルート

サンタクロース → レインディア

長いトンネルをぬけて、レインディアへ。ここで駅のおばあさんから帽子を預かり、一つとばしてハロウィーンに向かおう。

→ スノーマン

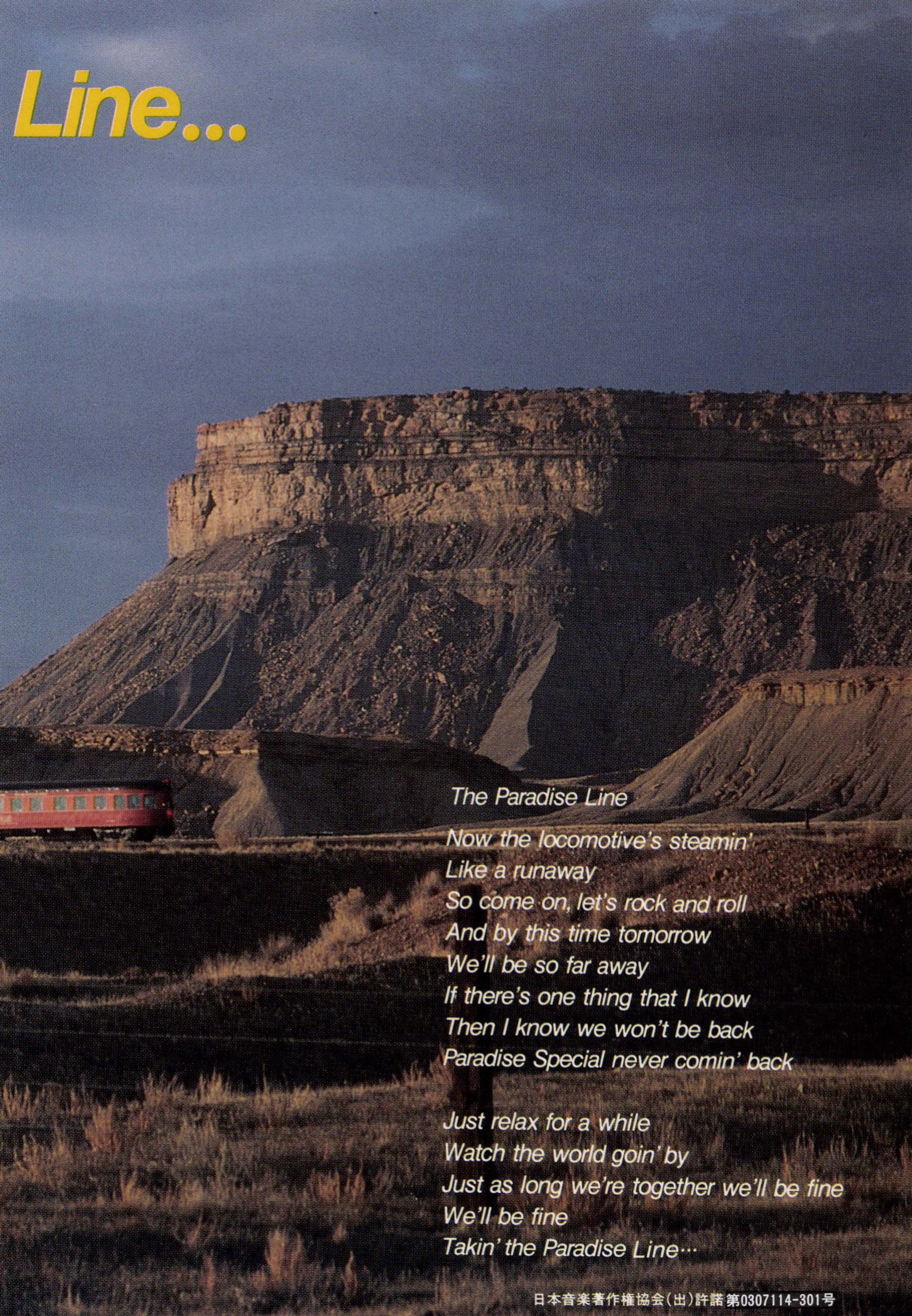
トンネルをぬけると雪国だった。教会にいる女の子に、預かった帽子を渡して、３人目の仲間をパーティーに加える。

→ ハロウィーン

ＰＳＩの得意な心強い女の子とともに、ハロウィーンの幽霊屋敷へ突入せよ。２人だけだと、けっこう厳しいものがある。

Takin' the Paradise




Line...
The Paradise Line
Now the locomotive's steamin'
Like a runaway
So come on, let's rock and roll
And by this time tomorrow
We'll be so far away
If there's one thing that I know
Then I know we won't be back
Paradise Special never comin' back

Just relax for a while
Watch the world goin' by
Just as long we're together we'll be fine
We'll be fine
Takin' the Paradise Line···

11 REINDEER ●レインディアの町

■面積19974㎡　■人口42人　■平均気温17℃　■主要産業：商業・農業



▲北部には高級住宅街が続く。しかし、この街にいるのは裕福な人々ばかりではない……。

レインディアの町

金のあるところ、悪事も集まる

もともとは、現場を引退したエリートたちがのんびりと余生を送る、裕福で穏やかな町だったが、その豊かさが、泥棒・食い逃げ・サギ師などの悪党を引きよせてしまった。あなたも、駅から高級住宅街をぬけて、悪事のはびこる街に一歩足を踏み入れたとき、その空気の匂いに、貧富の差の激しさを感じるだろう。

仙人の家

もらえるものは、なんでももらっておくものだ

町の北西にいる仙人は、話し相手になってあげると、手がふさがるほどたくさんのうがい薬をくれる。むやみな親切でも、ありがたく受けとっておこう。この家のわきは、落とし物の名所。拾ってしまえば、こっちのモノだ。

町の人々

いやでも感じる階級差。それもまた楽し

いきなり物をくれる品のいいおばあさんもいれば、物をたかる乞食もいる。風邪をうつしてくるヤツもいれば、傷をなおしてくれる人もいる。このバラエティを楽しんでしまおう。(ほ)

「オモシロイカ?」息子は「……ウン」



井上陽水　歌手

糸井様から『MOTHER』を頂いた。だからこの文章はそのお礼ということになる。私はこの種のゲームに根をつめる程余裕のある人生を送っていないので、息子にやらせその背後で観察して印象を記そうと思い、その気になってみたが一向に要領を得ない。やむなく息子に問うた「オモシロイカ?」息子は画面から目を離しもせず、私の問いを迷惑げに「……ウン」とうるさそうに答えた。

■デパートショップリスト

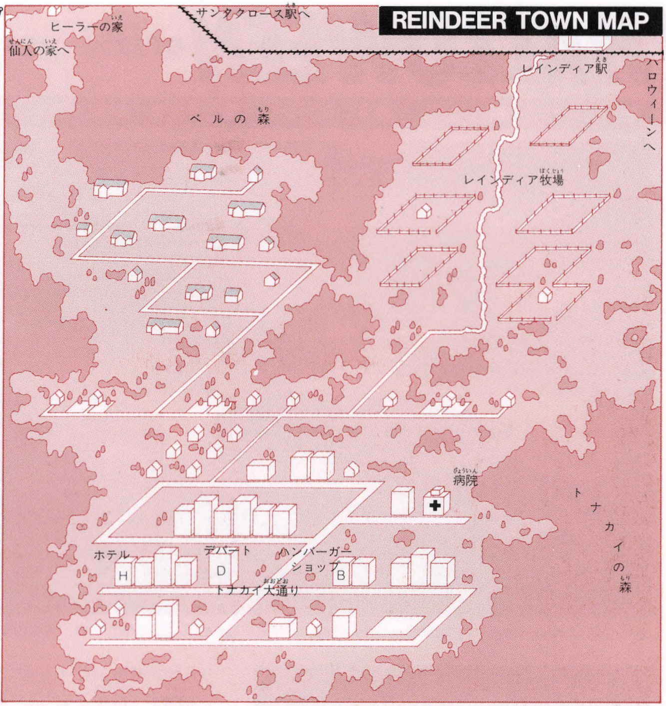
ARTICLE PRICE

4F　食品売り場
- オレンジジュース　$ 500
- パン　$ 3000
- スポーツドリンク　$ 7500
- いちごとうふ　$ 97500

3F　スポーツグッズ売場
- いいバット　$100000
- ブーメラン　$110000

2F　薬局
- どくけし　$ 2000
- ぜんそくスプレー　$ 14800
- きずぐすり　$ 19400
- さっちゅうスプレー　$ 30000

1F　サービスセンター



■ハンバーガーショップ

オレンジジュース	$ 500
フライドポテト	$1500
ハンバーガー	$2500

■ホテル

宿泊費（1人）	$10000

■病院

診察（カゼ）	$ 6000

EVENT CHECK POINT

ここでの必須チェックポイントは、「おばあさんから帽子を預かること」。このイベントをクリアしていないと、アナが仲間になってくれないので、絶対に帽子を預かるように。

他のふたつは、ゲームを有利に進めるための㊙イベント。「ノミとシラミ」はバトル時に使用すると、高い効果を上げることだろう。

CHECK
- □ 駅でおばあさんから帽子を預かったか？
- □ 仙人にうがいぐすりをもらったか？
- □ ノミとシラミをくれる人に会ったか？

帽子の入手方法



▲駅にいるおばあさんの頼みをきいてあげればOK。

うがいぐすり



▲山の上の仙人に「入れ歯」を届けてあげるともらえる。

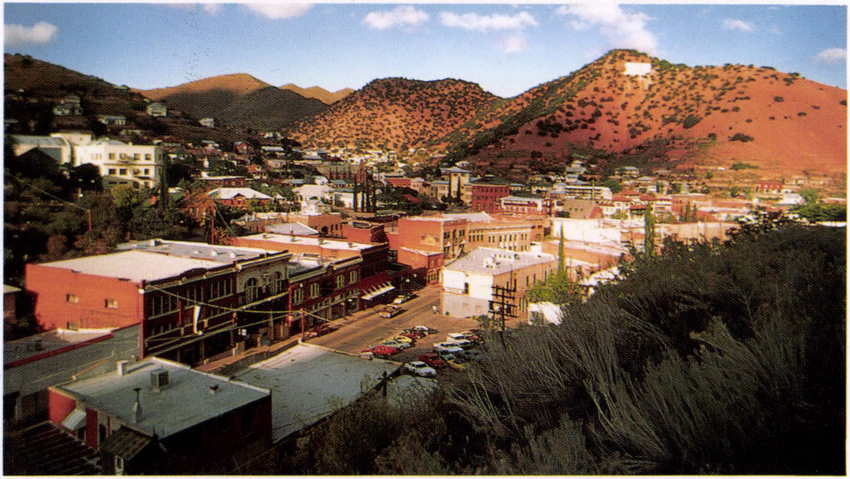
■周辺の主な強敵

レッドスネーク、カッチュウ、バーボット他。

12

HALLOWEEN ●ハロウィーンの町

■面積7097㎡　■人口15人　■平均気温18℃　■主要産業：鉱業・商業



▲かつてゴールドラッシュで栄華をきわめた町は、いまなにものかの力にあやつられ、死者の町と化す。

ハロウィーンの町

目に見えない狂気の支配する旧市街は死者の町だ

10月31日の夜になると、この国のどの町でも大きなカボチャをくり抜き、ロウソクをともして窓際に飾る。学校や集会場では仮装パーティーが開かれ、怪物、魔女、海賊に化けた子供たちが、家々のドアをたたいて「ごちそうしないと、いたずらするぞ!!」と叫びながらチョコレートやキャンディをせびって歩く。ハロウィーン祭は、日本のお盆に当たるもので、一夜その家の死者たちの魂が家に帰る日と、人々に信じられている。

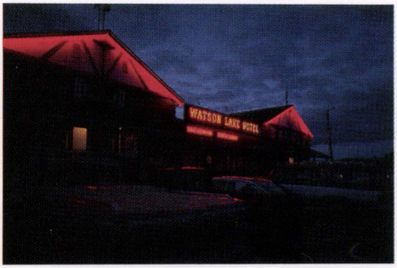


▲ハロウィーンという町名が奇しくも不吉な事件を呼んだ。

ほぼ今から100年前、近くの岩山に金の鉱脈が発見されると、岩肌も荒々しいこの不毛の地に、またたくまに一攫千金を夢みる男たちがあふれる金鉱の町が出現した。人々は手にした金をたたえ、毎夜バカ騒ぎがくりひろげられた。その様子はまるで「毎日がハロウィーン」のようで、それがこの町の名前の由来とも言われている。今でも金のほかに、銅、錫も掘られ、駅の北側には鉱山労働者の団地が広がっている。

ところが、つい最近、この町に恐るべき異変がおこった。いつものようにハロウィーン祭のリハーサルしていた子供たちが全員なにものかの力で意識を失ってしまったのだ。人々はとるものもとりあえず、東の岩山に避難し、今では旧市街

は、目に見えない狂気があふれる、文字どおり「死者の町」と化してしまった。



▲人影のない町に、ホテルのネオンだけが不気味に光る。

ホテルと病院

人影のない町にともるふたつの明りは……？

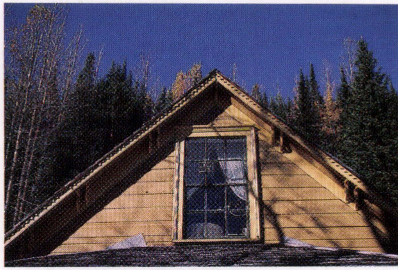
人影の絶えた旧市街にも、ホテルと病院にだけは明りがともっている。あなたがよほど疲れているなら、目つきの悪いホテルの支配人にもガマンして1泊する手もあるだろう。看護婦に逃げられて1人オロオロする医者でも、あなたの傷ぐらいは治してくれるだろう。

■ホテル　1人1泊　125^{00}

■病院　診察料1人　78^{00}

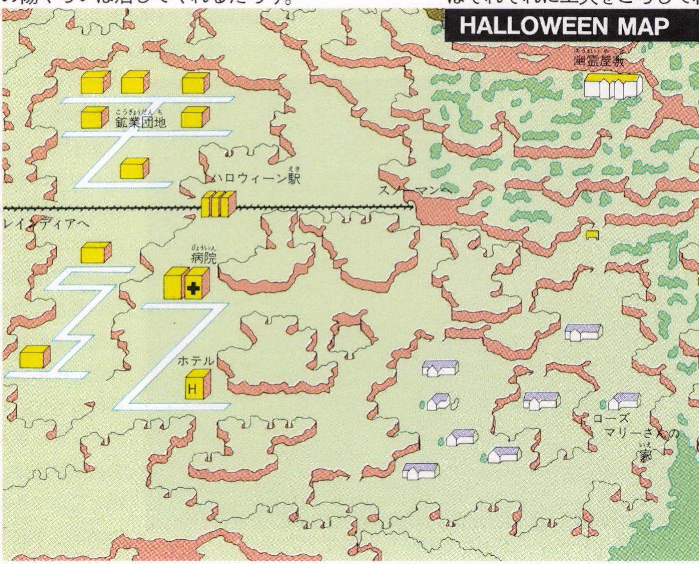
町の人々

不安におののく人々の言葉には耳を傾けたい



▲古い山小屋も人々の住まいだ。

旧市街の東に位置する険しい岩山の道をたどると、ハロウィーンの人々が避難している住宅地が開ける。山小屋を改良したり、旧小学校校舎を利用したり、古い別荘を再利用したり、人々はそれぞれに工夫をこらして暮らしをたてている。ただ一様に人々の顔からは不安の影が消えず、「誰もいない屋敷から、ピアノの音が」とか「オレの家も幽霊が出るけど、ウサギ小屋のようにせまい」とかうなされたような答えが返ってくる。ただ、郵便屋さんは、親切にあなたの質問に答えてくれるだろう。



ゲームのアシスタント

この町のキーワードはローズマリーさんの屋敷だ

旅先でとほうにくれた時は、その土地の人に勇気をもってたずねるのが旅の秘訣だ。「ドルを裏レートで換金しますよ」とか「安い宿にご案内しましょうか」、と旅行者と見て向こうから声をかけてくる人は、どの町でもいかがわしいから近づかないように。でもたまには、こちらからたずねると、「あなたにとって、とてもいい情報があるから買わないか」という、人をみすかしたような人に出くわすことがある。これもアシスタントと呼ばれているような人たちの、いい小遣いかせぎだったりすることもあって、まんざらいかがわしいとは言い切れないものだ。彼らこそ人の心の裏を読む達人かもしれない。

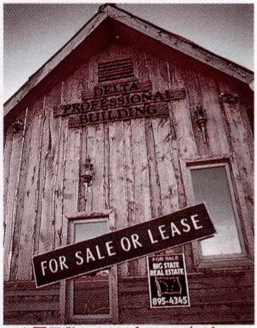
でもなんといっても、あなたのいちばん気になる、この町のあちこちでささやかれている、「ローズマリーさんの幽霊屋敷」のことは、この住宅地の東の仮住まいに住む、ローズマリーさん当人に聞くことが先決だろう。

1ヒント（3ヒントまで）　$1000

幽霊屋敷

複雑にワープする地下室の奥からピアノの音が

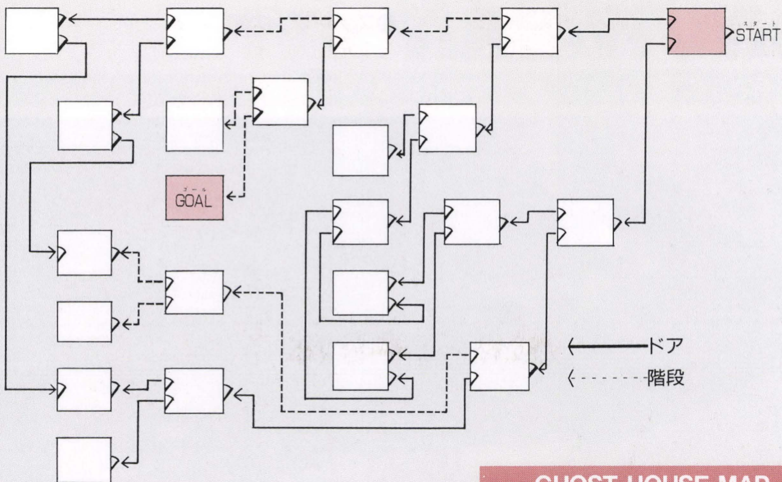
旅人はいつもストレンジャー。あなたの希望にストレートにつきすすむやり方もあるだろうが、チョットひと呼吸入れて、町の人々の言葉にも耳を傾けるゆとりが欲しい。するとあなた自身の希望の手がかりが思わぬところから見つかるものだ。だからこのさい、ローズマリーさんの打明け話はじっくりと聞いてあげるべきなのだ。ローズマリー家は、この町がゴールドラッシュで沸きに沸いた時の、いちばん良質の鉱脈を掘りあてた人の家系だ。その人はハロウィーン町の初代町長をつとめ、以後ローズマリーさんのお父さんの代までは、歴代の町長をローズマリー家が世襲していた。しかし、ローズマリーさんのお姉さん、つまり「ローズマリーさんのお母さんが最初に産んだ女の子」は、人の子とは思えない姿かたちをして産まれたそうだ。その女の子のために、ローズマリーさんのお父さんは、ひと目につかない山奥に別荘を



▲幽霊屋敷からはピアノの音が…。



▲身近な年中行事の際も注意を怠らないように。敵はあらゆるスキをうかがっている。



GHOST HOUSE MAP

建てた。そして、その子が家の外に決して踏み出すことのないように、迷路のような地下室をつくり、家族からも遠ざけて、一生を地下に閉じこめたそうだ。彼女は、そのいちばん奥の部屋で、グランドピアノを弾くことだけを、ゆいいつの楽しみとしていたとのことだ。そして去年の不吉な日以来、ローズマリーさんの別荘は、その子ののろいによるものなのか、人間の近づけない幽霊屋敷と化してしまった。しかしこの不幸な事件が、未知の敵のしわざであることは、言うまでもない。　（真面完人）

リアルなところが新しいね



久美沙織 作家

あたしはテスト版をやったわけだから、マニュアルも、もちろん攻略本もなくってね。一番とまどったのは、お金の嫁ぎかたでした(笑)。いくら戦っても、手持ちのお金がちっとも増えないんだもん。焦りましたよ。タネ明かしをすれば、キャッシュカードを使わないとお金が引きだせないのね。それも「経験に応じて」パパがお小遣いをくれるって形で。そういう、リアルなとこが、マザーの新しさだと思います。㊝ケン㊒ロイド㊛アナ㊘テディ㊊むぎごはん

EVENT CHECK POINT



ここの幽霊屋敷は、ゲームでも有数の難関。強敵も多く、内部が迷路状になっているので、心して進入するように（屋敷の中でパンくずを使うのもいい方法だろう）。屋敷のカギはローズマリーの娘が持っている。

■周辺の主な強敵
カッチュウ、アラームゴースト、バイオこうもり他。

CHECK		
		幽霊屋敷のカギを手に入れたか?
		屋敷でピアノのメロディを覚えたか?
		ゲームのアシスタントに会ったか?

ピアノのメロディ



▲ピアノのメロディを覚えれば、幽霊屋敷でのイベントは無事終了。

13 SNOWMAN ●スノーマンの町

■面積 2394㎡　■人口 15 人　■平均気温 5℃　■主要産業：林業・農業



▲雪はいくらでもある。どんな大きな雪だるまも作り放題だ。体ごとパフッと寝転んで、自分も雪になってしまおう。

スノーマンの町

この町で白い恋人たちが生まれる

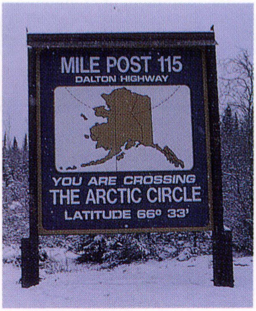
　トンネルを抜けると、そこが雪国であることは、あなたもうすうすは感づいていたかもしれない。そんな、考えてみるとあたりまえのことでも、やはりその雪景色の中に身を置いてみると、あらためて感動してしまう。それは雪の持つ浄化作用によるものなのか——。

　そしてまた、これも当然といえば当然のように、雪国には美しい少女が存在する。旅先で出会った女の子と恋に落ちるのも、ありがちなパターンではあるが、やはり雪の中では美しいものになってしまう。このさい、ぜひこの町で清廉な気持ちで恋に落ちることをおすすめする。

　しかし、ただウハウハと浮き足立ってはいられない。まわりを山岳に囲まれ、ちょっと町をはずれると、白熊や一匹狼など、どう猛な動物たちに出くわしてしまう。それでもあなたの足はキュッと雪を踏みしめ、山へと分け入るだろう。はるか奥から、かすかに、けれど確かに聞こえてくるオルガンの讃美歌にひきよせられずにはいられまい。

　この町にこんなに雪が降るのには、ひとつの伝説がある。昔は、決して雪の多い地域ではなかったが、ある女の子が〝雪の降るクリスマスを迎えたい〟とサンタクロースにお願いしたら、それがかなえられた——というものだ。

　ピンと冷たい空気の中にも、ポッと暖かさを、得られる町だ。



▲まず現在位置をチェックだ。

宿屋（ジャックの店）

かじかんだ足をぬくめようではないか

小さなグローサリー・ストア（食料雑貨店）のチェーン店のひとつ。〝ジャック〟という名を看板に入れているものの、ジャックさんがいるわけではなく、戦争で夫を亡くした未亡人のおばさんが、ひとりで切り盛りしている。

1人1泊	$125.00

ドラッグストア（ジャックの店）

小さい店だが掘り出しものがある

さすがに寒いこの町では、年中風邪が流行っている。そんなに悪性のものではないので、ぶっ倒れることはめったにないだろうが、きちんとうがいをして、スッキリ治してしまおう。

女の子にフライパンを買ってあげて、何か栄養のあるものを作ってもらうのもいいだろう。

パン	$ 30.00
うがいぐすり	$175.00
きずぐすり	$194.00
フライパン	$300.00
キャッシュディスペンサー	



▲財布と相談しながら品定め。どれにしようかな？



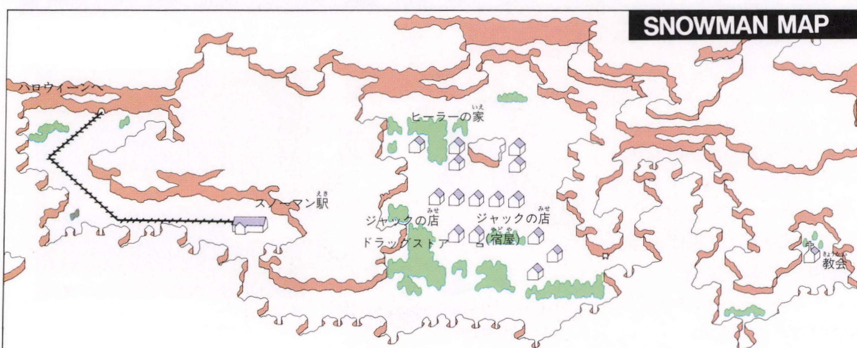
▲ああ、今日は晴れている。とはいえ、やはり雪景色だ。

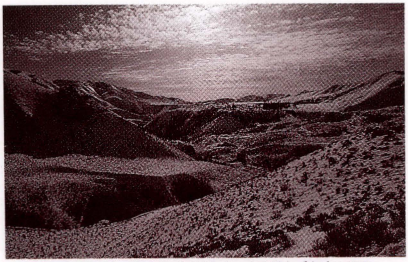
町の人々

あったかい話のできる人たちばかり

年中寒いこの町だが、中でも特に寒い時期、町の人々の多くは避寒の旅に出てしまう。だから、別の土地のことに詳しい人が多い。隣町の噂話はもちろんだが、この雪の中で、砂漠の話を聞かされるなんて、暑いような、寒いような、なんだか不思議な気分になるだろう。

いろんな土地の話を聞いておくと、いつか自分の足でその土地を訪れた時の感慨が違う。風邪をうつされることを恐れずに、どんどん話しかけてみるべきだ。



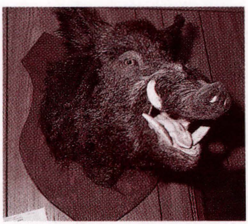


▲けっこう険しい雪の山道が続く。おじけづかないで。

教会

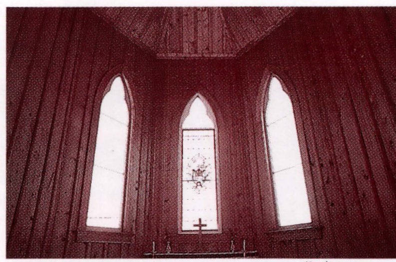
この町に流れる音の源はここだ

この町に入って、あなたも真っ先に気がついたと思うが、この町は空気の音が、明らかに他の町とは違う。それはやはり、雪のせいなのだ。雪が、さまざまな喧騒を静かに消し、そのかわり、この教会のオルガンの響きを呼吸し、町のすみずみにまで伝えている。



▲勝利の証し。よくやったぞ！

そのオルガンを弾いているのは、教会のひとり娘である美しい少女だ。母が遠くの町に連れ去られてしまってから、すっかり元気のなくなった父をはげまし、教会の仕事を助けながら、家事もしっかりこなしている。父を困らせるような娘ではないだけに、娘が**こう**と言ったら、父はそれに反対できないのだ。娘は自分の旅立ちの日を知っている。その時、あなたは彼女の手を取ればいいのだ。（ぼ）



▲ステンドグラスをみがくのもアナの楽しい日課だ。

テレビゲームではじめて「愛」が表現された



天野祐吉　「広告批評」発行人

テレビゲームで「愛」が表現できるとは思わなかった。しかも、その「愛」を、ぼくらは客席で観賞するのではなく、舞台の上で実践するのだ。ゲームが終わったら、お父さんやお母さんにもやらせよう。お父さんはホロッとし、お母さんはハッとすると思うよ。

㊒アマノ㊍マサヤ㊛エイコ㊚ユウキチ㊎カレーライス

EVENT CHECK POINT

ここでのイベントは、アナを仲間にすること。レインディアで預かった帽子を渡せば、アナは仲間になってくれる。

教会のまわりは強敵が多いので要注意。また、アナを仲間にしたら、すぐにマジカントで装備を整えてあげよう。

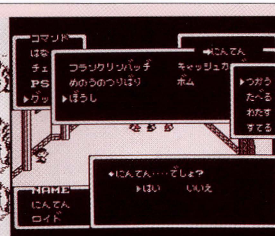
■周辺の主な強敵

しろくま、ビッグフット、いっぴきオオカミ他。

CHECK　教会に行き、アナを仲間にしたか？

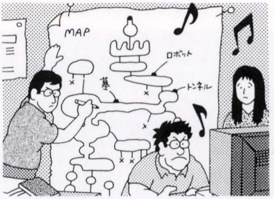


▲町はずれにある教会を訪ねる。ここに二人目の仲間となるアナがいる。



▲帽子を渡すと、アナが仲間に。アナはPSＩを使う強力な味方だ。

ホイチョイプロダクション



マザーの神様とボクとの信頼関係

マザーをやってみて一番に感じたのは、自分はこのゲームのターゲットじゃないな、ってコト。だからこの一文は、ＲＰＧのニュー・ウェイブにとり残されたアウト・オブ・ターゲットの人間の「夏休みファミコン感想文」だと思って下さい。

ＲＰＧのプレーヤーって、ゲーム・デザイナーという神様に運命をもてあそばれるアホな下等動物に過ぎないワケで、自分とその神様との間にキチンとした信頼関係ができるかどーかってことが、とても重要なモンダイだと思います。そのイミで、ボクはマザーの神様との間に最後まで信頼関係を作ることができませんでした。知り合いのある広告マンは、初めの２、３日、記録のしかたがわからなくて、画面の電気を入れっぱなしにして会社に行ってたそーですが、ま、これは極端な例としても、ボクもカナリア村で塀の向こうにいるローラ姫との接触のしかたがゲームの後半までわからず、最後に友達から、石塔の裏側に回り込めるんだよと教えられたときには、思わず「ズルイよ！」と叫んでしまいました（これは、もっと前の段階で建物の裏に回り込める場所があるとか、誰かが明確な伏線をしゃべるとかしていて欲しい）。ホラ、ドラクエとかゼルダって、初めの頃はゲームが親切過ぎるくらい親切で、その親切さの中に信頼関係が生まれ、後半が難しくなっても順調にノッて行ける、ってとこ、あるでしょ。それが、マザーは逆なんです。信頼関係ができないまま、引っ張り回され、自分は何か重大な忘れものをしていて最後までたどり着けないんじゃないか、という不安につきまとわれ、ボクはゲームにのめり込めませんでした。

それと、ＲＰＧの大きな楽しみのひとつに、敵を倒して自分のキャラクターを成長させていく、ということがあると思うのですが、マザーは、敵と戦うとき、「殺す」とか「死ぬ」とかいうコトバをあえて使わないため、人が死ぬのではなく死んだフリをするだけの戦争映画を見てるみたいで、戦いの気勢が上がらず、次はあいつを倒してやろうという意欲が、湧いて来ないンです。娯楽なんだから、野球みたいに遠慮なく刺したり殺したりして欲しいと思います（こう思うこと自体、アウト・オブ・ターゲットであることの証明でしょう）。

それと、何と言っても残念だったのが、ラスト。色々なサイド・ストーリーが結ばれぬまま、アッサリ終わってしまうのにはちょっとビックリしました。やっぱり、自分が救った世界の人たちには感謝されたいし、あちこちであった脇役たちのその後って、知りたいですものね。

でも、これだけの大プロジェクトになると、作者も諦めたり我慢したりしなければならなかった部分が色々あったんだろーなと想像されるワケで、それを思うとマザーの持つクリエイティヴの志の高さには、最大級の敬意を払わざるを得ません。音楽処理の巧みさ（初めの頃は、おにいさんの登場が楽しみでした）や、細かいギャグ（「休んだらどーだ」と勧めるパパに、「つづける」と答えると、パパが「ま、地球の危機だからな」と納得するのがよかった）、ワープの方法や遊覧飛行など、個々には好きなところも多いので、第２弾に大いに期待しています。

14 ADVENT DESERT ●アドベント砂漠

■面積49746㎡　■人口1人　■平均気温41℃



▲砂漠が男の冒険とロマンの地であることはこのアドベントでも言える。かつて何人の男が帰らぬ人となったことだろう。

アドベント砂漠

真昼には気温57℃を記録する恐怖の灼熱地帯

第1次世界大戦以前は、人跡未踏の地として人々に恐れられていた。それもそのはず、1日のうちでの寒暖差がはげしく、真昼には気温57℃を記録するかと思えば、未明には零下25℃にまで下がる。年間降雨量がわずか50㎜（ちなみに東京は1000㎜～1500㎜）という生き物をよせつけない砂漠地帯である。このきびしい気候条件のためか、この地方の古い言い伝えによると、キリストが1000年に1度この地に再臨し、復活の苦行を受ける場所だといわれている。このため、いつのころからかアドベント（降臨）砂漠と呼ばれるようになったと伝えられる。モルモン教徒の多かったこの地方では、この砂漠を聖地とし、来たるべきキリスト復活の日まで、人間の手で汚されてはならないという信仰が、この地の開発をさまたげてきたという説もある。

しかし、第1次大戦の時、はじめてこの砂漠の上空を飛んだ空軍パイロットたちのあいだで、遺跡らしきものがあるとささやかれるようになると、終戦と同時に、われさきにと遺跡を目指す退役軍人たちの競争が、ゴールドラッシュのような熾烈さをきわめた。ある者は複葉飛行機に乗り込み、またある者はどこから手にいれたのか、ロンメル将軍との戦いで勝利をおさめた



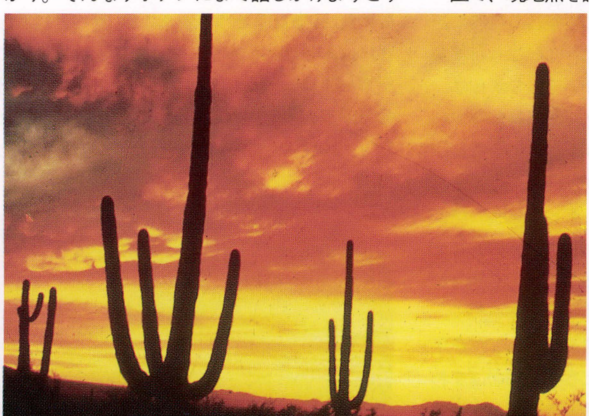
▲「切り株ヤツワモノドモガ夢ノアト」

武勲の戦車を盗みもってきたとすらいわれている。遺跡の周囲に地雷を埋めて、他の侵入をふせごうとした者までいたことは、この競争のものすごさを物語っていよう。だがこの盗掘ラッシュは、彼らに何の収穫ももたらすことなく、1年たらずでもとの人気のない砂漠にもどってしまった。その後もコリない盗掘者が、ポツリポツリと砂嵐のなかに消えていったが、はたして何人の帰還者がいたのかはわからない。今では、たまに物好きな観光客が、かつての黄金の冒険時代を夢みて訪れていくていどである。

歌うサボテン

砂漠の北西部には巨大なサボテン地帯がある

砂漠の南を通る鉄道が、しばしば不通になり、復旧に時間がかかるわけは、この地に1歩足を踏み入れたあなたなら、すぐに納得するはずだ。日中は1時間も歩けばノドが渇き、目がかすみだす。ゆきかうものといえば、砂嵐にとばされてくるイバラのボールばかり。たまに出くわすものといえば、木陰ならぬ、盗掘者たちに切り倒された切り株くらいだ。植物といえば、この地を訪れる者をあざ笑うかのようなサボテンばかり。そんなサボテンにまで話しかけようとするあなたには、この旅の極意がわかりかけてきたのかもしれない。



▲サボテンが歌を歌うという学説はない。だがこんな黄昏どき耳をすますと……。

遊覧飛行

黄色い複葉機と戦車が苦しい冒険者を勇気づける

砂・砂・砂の世界では、ふだんの空間感覚、時間感覚がくるいだすので注意したい。東へ一直線に進んでいると思っていても、じつは一ヶ所をぐるぐる回っていたということが、吹雪の山と同じでよくあることだ。航海術によるマッピングとまではいかなくても、地図と太陽の位置で、現地点を読む方法ぐらいは身につけておいて欲しい。やがて熱砂と砂嵐につかれきったあなたの目に、「砂漠にオアシスはつきもの」のセオリー通り、ミドリとブルーの蜃気楼が見えだすはずだ。

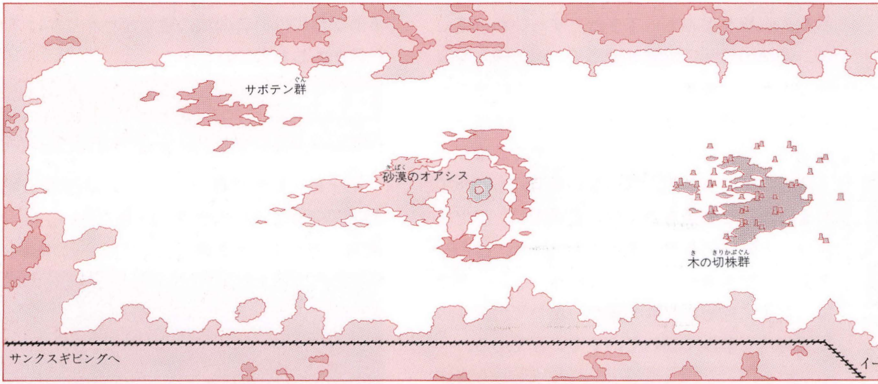


▲さる航空博物館々長の15万ドルでの買収も断られた。

TICKET PRICE

Aコース	$ 5.00
Bコース	$10.00
Cコース	$15.00

オアシスでは、古ぼけた複葉機と、壊れかけた戦車があなたを迎えてくれる。その横のテントからは、第1次大戦時のパイロット姿の老人がノソノソと出てくるはず。もちろん彼はあのコリない遺跡盗掘者の生き残りだ。たまにこ





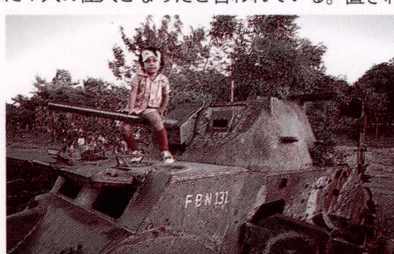
▲砂・砂・砂の世界にはシカバネの姿も……。

のオアシスを訪れる観光客目当てに、分解寸前の複葉機での遊覧飛行にさそう。彼はこの細々とした収入で、秘かに遺跡の埋蔵品の発掘にあけくれているというウワサだ。けれども遊覧飛行のチケットの安さや、そのいでたちからは、彼にとってはこの砂漠に足を踏み入れた時から、時間というものが停止してしまっていることがうかがえる。でも、この遊覧飛行は、だまされたと思って楽しんで欲しい。苦しい冒険の旅のいっぷくの清涼剤となるばかりか、旅の前途をかいまみることのできる絶好の機会でもあるからだ。コースによって飛行場所は変わるので、懐しい風景から、未知の大地まで、あなたをワクワクさせずにはおかないだろう。「急がばまわれ」。この言葉がこの旅の極意であることを告げる必要は、もうあなたにはないだろうが……。

戦車

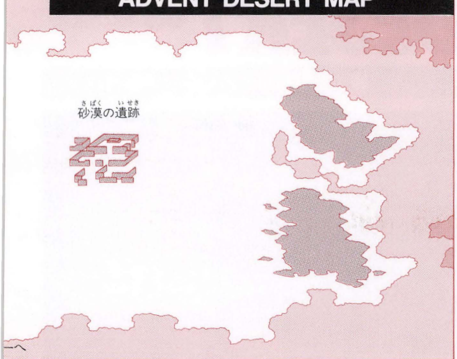
遊覧飛行のチケットの半券10枚で戦車に乗れる

もちろん冒険好きなあなたなら、歩いてこの砂漠を踏破したいという気持ちもよくわかる。遊覧飛行機で砂漠の東のはずれの遺跡の近くに、むりやり不時着してやろうと考える人よりは、この旅にふさわしい。でもせっかくチケットの半券10枚で戦車に乗せてくれるという、老人の好意は無視しないほうがいいだろう。なにせこの人、3人を飛行機に4回乗せて12枚の半券のところを10枚要求するという「割り切れない人」なのだ。人をだまそうとする人は、きっとこんなボロはみせないだろう。彼は第1次世界大戦で、空軍パイロットとして数々の戦果をあげ、終戦後見果てぬ夢をいだいて、いまのこの砂漠のただ1人の住人となったと言われている。置きわ



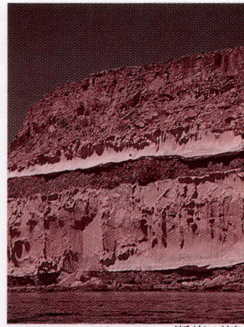
▲こんな戦車なら頼まれても乗りたくない気持ちもわかる。

ADVENT DESERT MAP



すれられた、壊れた複葉機と戦車をいまにいたるまでいのちのあるものにしてきた彼の技術の優秀さは、おどろくべきものがある。この人物の奇才ぶりをこの眼でたしかめるためにも、老人のさそいは魅力あるものにちがいない。

オアシスを離れ、ちょうど砂漠の中央部には、第1次大戦時、盗掘者たちの根拠地となった最大のオアシス跡がある。そこは今ではすでに水が枯れ、彼らによって伐採された木の切り株だけが、当時の男たちの夢の無残さを物語っている。砂漠を北に横切ると、落差100kmはある断崖の下に海が開けている。数100kmにおよぶこの絶壁は、やはりこの砂漠を異民族による侵入から守っていたといわれている。「陸に浮かぶ絶海の孤島」。これがアドベント砂漠のキャッチフレーズになったわけは、この崖に立つとうなずける。「世界の果て」そう呼ばれるにふさわしい場所だった。かつてロサンジェルスが天使のいない地であったように、シナイの砂漠が受難のすえの神への入口であったように、いまアドベント砂漠は世界に残された唯一の神の国への入口なのかもしれない。(真面完人)



▲砂漠の北は数100kmの断崖が続く。



▲遺跡の近くには、地雷が埋められているという噂がある。

EVENT CHECK POINT

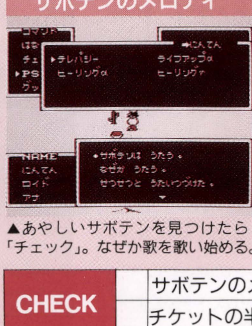
砂漠では、地図に示されているポイントを、ひとつひとつ訪ねながら進んでいくことが大切(ただしサボテンの位置は記されていないので、よ〜く探すように)。

また、ここでは必ず戦車に乗せてもらうようにすること。戦車に乗っていないと、遺跡の入口にいるロボットは倒せない。

■周辺の主な強敵

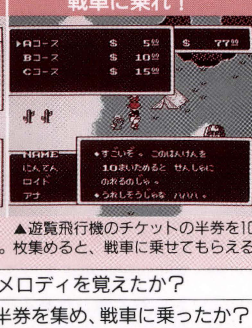
ガビラン、タイタニー、スパイダー、サソリ、がらがらヘビ他。

サボテンのメロディ



▲あやしいサボテンを見つけたら「チェック」。なぜか歌を歌い始める。

戦車に乗れ！



▲遊覧飛行機のチケットの半券を10枚集めると、戦車に乗せてもらえる。

CHECK		
		サボテンのメロディを覚えたか?
		チケットの半券を集め、戦車に乗ったか?

15

RUINS OF DESERT ●砂漠の遺跡

■総面積13986㎡（地下２階）■推定建造紀元1000年ごろ　■生息動物＝サル15匹、ペンギン１匹

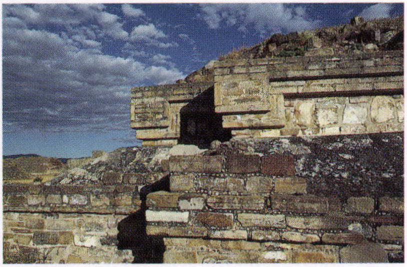


▲マヤの遺跡を思わせる階段状の城壁が、いくつかのブロックを構成し、迷路状になっている。

砂漠の遺跡

忘れられた遺跡ではもちろん観覧料はいらない

空軍パイロットらによる遺跡発見から２年もしないうちに、盗掘の収穫のなさに腹を立てた何人かが、世界の有名大学の考古学研究室に、遺跡の存在を極秘情報として売ってしまった。オックスフォード、イエール、モスクワ、カイロと各大学に発掘調査隊が組織され、つぎつぎとこの地を目指すことになった。しかし、不思議なことに、この遺跡からは現存する石造の遺構のほかは、なにひとつ発掘品がなかった。このため調査報告は各国まちまちの歯ぎれの悪い仮説にとどまった。マヤ族の氏族間戦争に敗れた一族が北にのがれ、この地に王国を築いたという説。紀元1000年にキリストの再臨が、この砂漠におこると信じたあるキリスト教異端派の一団が移り住み、来たるべき王国のための聖地を築いたという説。はては宇宙人の地球探索基地説までとびだし、諸説いりみだれての論争がまきおこった。だが、どの説にも決定打はなかった。発掘品の無さは、パイロットたちの盗掘によるものなのか、それ以前の盗掘なのか、あるいは、この文明の終焉にさいしてのできごとによるものなのか、まったく解明されることなく、論争は未解決のままとぎれてしまった。遺跡には名前すらも与えられずにやがて、人々



▲外壁に刻まれた絵や文様も、いまだに解読されていない。

からも忘れさられてしまった。もちろんパイロットたちが受け取ったであろう巨額の報酬の記録も残されてはいない。ただひとつ、どの報告書にも遺跡の建造が、紀元 1000 年頃という、奇妙な一致があることだけが、人々の記憶にかすかに残されている。

忘れられた遺跡を訪れる観光客は年にかぞえるほど。もちろん観覧料はとられない。ただ近年、遺跡の周辺で不思議な発光体を見たという噂を聞きつけたＵＦＯ研究家の報告が雑誌に紹介されたことがある。

遺跡の地下

激しい砂嵐の１歩下は、1000 年の時をとめた……

遺跡は、ほぼ 60 ｍ四方の迷路のような外壁にかこまれている。激しい砂のブリザードに耐えて、1000 年の時をきざんだ厳粛さをたたえ

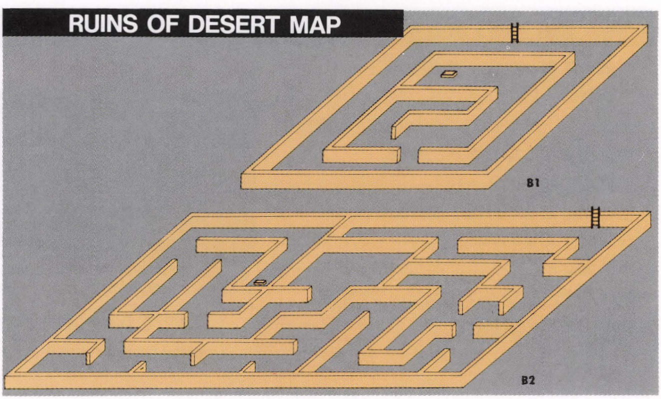


▲地上遺跡の北側のブロックに祭壇上の地下入口がある。

て、遺跡はあなたを迎えいれてくれる。城壁にそって中へ入ると、階段状の石壁に区切られた５つのブロックになっている。修復もされないまま砂に埋もれかけた壁づたいに歩いていくと、風に掃ききよめられた石畳の美しい北側のブロックにつきあたる。石畳の中央奥には、この遺跡の中心をしめす階段状の祭壇がある。これこそが遺跡の地下への入口なのだ。

腐りかけた木製のハシゴで地下に降りると、その巨大な空間にまず目をみはるだろう。そして数秒前がウソのように、澄みわたった、ひやりとした肌に心地よい空気に、別世界への一瞬のタイムスリップを体験することができる。そしてこの遺跡が、巨大な地下遺跡だったことに気づくだろう。くずれかけた地上の城壁が、1000 年の時を瞬時にさかのぼったかのように、目にも鮮やかな石壁がどこまでもつづいている。ここは巨大迷路なのだ。地下１階の広さは、ほぼ地上遺跡にひとしい。そして、迷路のいちばん奥の部屋の祭壇からは、地下２階への通路に

RUINS OF DESERT MAP



『MOTHER』をやった翌日は馬券がよく当たる



井崎脩五郎 作家・競馬評論家

『MOTHER』と取り組んだ翌日は馬券がよく当たる。そういうパターンを発見した。もう騙されないぞ、という用心深さや注意力が、馬券検討のさい、有効に働くらしい。僕はひそかに〝MOTHER効果〟と呼んでいる。(僕)シービー ㊒ルドルフ ㊛タマミ (強)メリーナイス (好)ニンジン



▲回廊式の地下迷路は、1000年の時をタイムスリップしてきたように、整然とたたずんでいる。

ざるをえなかった。いずれにせよ、この忘れられた遺跡は、巨大な謎につつまれている。ちなみに地下遺跡にすむ猿たちは、オックスフォードの学術調査隊のトムキン教授夫妻がかわいがっていたペットの子孫だといわれている。こんな地下室に忘れさられた腹いせに、人間の顔をみるとウソ

つづいている。地下2階の迷路の広さは、地下1階のほぼ倍。ここまでは、かつての学術調査隊の報告にも記されていた。もともと何のために、地下にこのような巨大迷路が作られたのか。こんな初歩的な疑問から各大学の発掘調査隊の議論ははじまった。しかも、この階層構造からは、地下3階、4階へと無限に広がる地下ピラミッドを想像せざるをえないという説。あるいは、巨大ピラミッドが砂に埋もれて、その氷山の一角をいま地上にさらしているという説もあった。地下3、4階への発掘作業も根気よくつづけられたが、地下2階のすぐ下に大きな岩盤状の巨大な石があり、それ以上の発掘は断念せ

をつく習性があるらしい。1匹まぎれこんだペンギンについては、酔狂でここまでやってきたさる東洋のペンギニストの忘れものらしい。

遺跡の地下出口

巨大地下迷路を抜けると、人跡未踏の出口がある

地下2階の迷路の一番奥の部屋には、やはり1階と同じ祭壇がある。いまだかつてここから先へ足を踏み入れた人が帰ってきたという記録はない。もしこの下に地下3階の遺跡を発見できたら、あなたは歴史の教科書に名を残す世紀の発見者になるのかもしれない。いやいやそんな名誉心は、いまのあなたには無縁だが……。

EVENT CHECK POINT

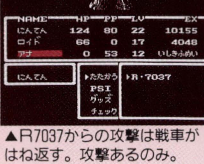
戦車に乗ったら、遺跡の入口へ。

遺跡の入口にいるロボット、R7037との対決では、ひたすら「たたかう」を選択すれば相討ちとなり進入OKだ。

遺跡の地下に入ったら、不思議なサルたちと話して情報収集。遺跡の中には、マザーズデイ北東の洞窟にあったものと同じ、不思議なピンクの岩があり、テレパシーを試みると、マジカントへワープできる。

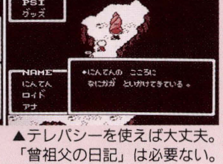
■周辺の主な強敵
R7037

R-7037との戦い



▲R7037からの攻撃は戦車がはね返す。攻撃あるのみ。

マジカントへのワープ



▲テレパシーを使えば大丈夫。「曾祖父の日記」は必要ない。

CHECK		
		R7037を倒し、遺跡の中に入ったか?
		遺跡からマジカントへワープしたか?

（真面完人）

中沢新一
●東京外国語大学助手　宗教学



想像的母親と社会的父親との対立から『MOTHER』は子供たちを救い出す。

ビデオゲームというのは、人間の想像界でやっていることの鏡です。想像界における父親、母親、友達たちが登場して、そのリレーションシップ（関係性）をつくりだしていく。ですからゲームは、人間の現実世界の投影ではなく、人間の脳の中でおこっていることの投影なのです。

その中では、一番大事な役割をするのが母親です。想像界でおこることの表われとしての宗教や精神分析の歴史をみても、このことは明白です。

母親とは、自分を包容してくれる存在で、栄養分をあたえてくれるエネルギー源でもあります。と同時に、自分の生きている世界に目標や倫理を与えてくれる目的地でもあります。つまり、想像的な世界の母親というのは父親の働きもするわけです。

しかし、ゲームをしている子供とゲームの中の想像界の母親というのは想像的な関係からは出ないわけですから、ナルシシズムなのです。ナルシシズムがなり立つということでゲームは持続していく。日本の場合、どうしてこんなにもテレビゲームが発達するかと言えば、基本的に現実の母子関係のつくり方が想像的だというところからきています。そのことは弱点でもあり長所でもあります。糸井重里は、そのことを簡単に否定してしまうわけでなく、その中からいいものを引き出していく可能性があるのではないかという方向に向いているのだと思います。

ヨーロッパやアメリカの場合では、この方法はとりません。このナルシシズムの関係はのり越えなければいけないものです。父親が社会というものになり変わって登場してきます。社会が象徴的な父親の役割を演じだすわけです。想像界に閉じこもろうとする子供のナルシシズムを停止させて、外にひっぱり出し、社会を作らせるというやり方です。じつは近代社会というのは、そうしてつくられてきたものです。ですからそこでは、ナルシスティックな想像的母親との関係を抑圧することをつづけるわけです。近代の芸術家はその抑圧に反抗して、社会的な象徴としての父親殺しをその作品の中でやります。とくにヨーロッパでの父親の力は非常に強いので、反抗という弁証法的関係はリアリティがあるのです。ところが日本の場合は、象徴的存在としての父親の働きが弱いのです。だから、想像的世界と象徴的世界がくっきりわかれない。世界全体をささえているのは、母親なのではないかという感覚が、社会全体の中にあるのです。

今までの日本的モダニズムは、この日本社会のメンタリティに触れえずに、父親の方に行こうというかけ声しかかけられなかったのです。ところが、大正から昭和の初期にかけての優秀な文学者たちは、想像的母親の中から直接出してくるファンタジーを生みだしていたと言えます。

宮沢賢治の夢、あれがまさにそれです。今、日本のテクノロジーの発達は、直接機械と想像界との対話を可能にしています。想像的母親の力はコンピュータ社会の中であらわになってきています。糸井重里の『MOTHER』は宮沢賢治に繋る日本文学の良質な伝統をコンピュータ社会の中で見事に解放しています。

そしてこのことで、糸井重里は、文化的にも、社会的にも父親と母親の対立の板ばさみに会っている子供たちを救うのです。

16 EASTER ●イースターの町

■面積7643㎡　■人口20人　■平均気温　12℃　■主な産業：林業



▲北欧を思わせる、深い針葉樹の森の中に、隠れるようにしてイースターの町はある。

イースターの町

「森と自然の楽園」はとり残された子供たちの恐怖の町

アドベント砂漠から線路沿いに東へ歩き、深い針葉樹の森を奥へと進んで行くとイースターの町に出会う。砂漠での苦しい受難の旅を終えた後に訪れるこの町では、なぜかしら不思議な涼しさと安らぎを覚えることができるだろう。あるいは、キリストの復活を祝う聖なる祭日の名が、あなたにそう感じさせるのか。

町の入口には木の柵があり、幼い子供が、突然現れた見知らぬあなたを見て、今にも泣き出さんばかりに身を震わせている。しかし、彼はけなげにも、キッとあなたを見つめ、自分に与えられた門番としての使命を精一杯、果たそうとするはずだ。

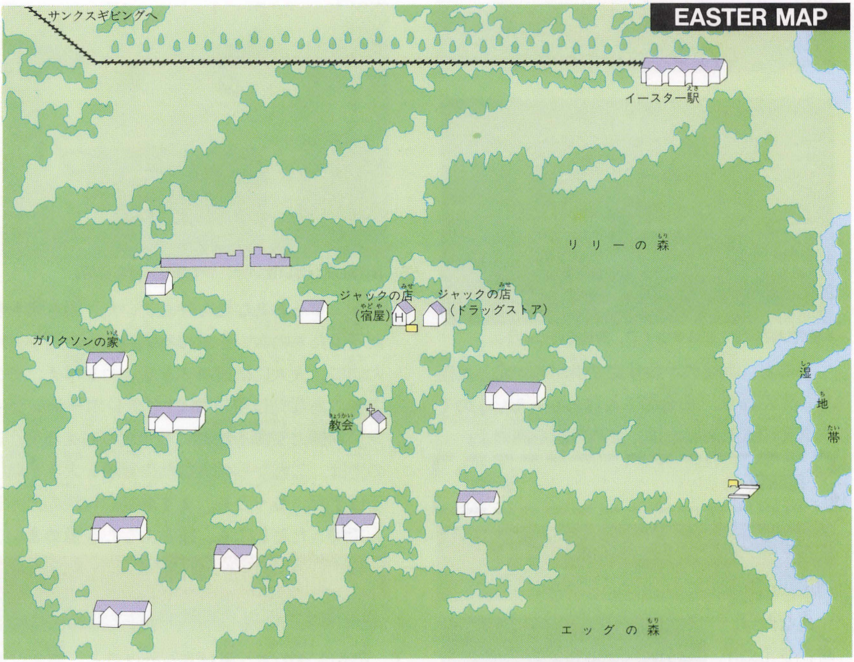
「あ、あやしいやつだな。ウエーン」。そう、この町の大人たちは、「でっかいそらとぶふね」に、みんな連れ去られてしまったのだ。残された子供たちは、協力して町を守ろうとしている。しかし

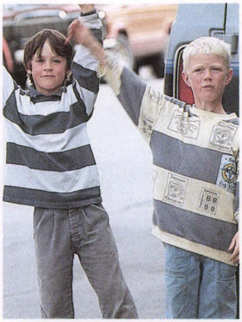


▲列車が通らなくなってから、駅は閑散としている。



▲イースター（復活祭）の風景。





▲子供たちは努めて笑顔を見せる。

彼らに寂しさを隠せというのは酷であろう。パパやママを恋しがる彼らに、あなたはこう語りかけずにはいられない。"Everything will be all right"と。そう言ってしまった後で、あなたはなぜか、その言葉が本当のことのような気がしてくる。何かに導かれるように森の中を歩くとき、木々の間からときおり静かにこだまする子供たちの声が、あなたの意識の深いところから、未知の力を呼びおこしてくれる。そこには、もはや恐れるものは何もない、あなたがいるはずだ。

ドラッグストア（ジャックの店）

チェーンのグローサリー・ストア

パン	$ 30.00
きずぐすり	$ 194.00
いいフライパン	$ 700.00
エアガン	$1400.00

鉄道が途切れて以来、遠出のできない町の子供たちにとっては、唯一買い物のできる場所になっている。といっても、店の主もさらわれた今、残された子供たちの中で一番年上の少年が店番をしている。エアガンはいいぞ。ぜひ買おう。



▲雰囲気のある、雑貨屋だ。

宿屋(ジャックの店)

お金のことは、わかんないけど…



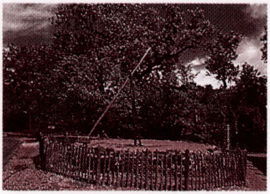
▲昼間は森林浴、夜はサウナで、身体を休めよう。

ここも、両親のかわりに子供がちゃんと世話をしてくれる。「お金のことはわかんない」のでタダで泊まるあなたは、せめて胸を痛めよ。

宿泊費	$ 0.00

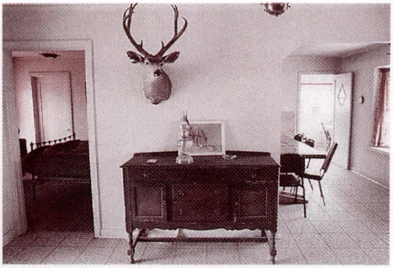
ガリクソンの家

トム・ガリクソンとは、ガリーの兄上だ



▲この森の奥に、ガリーさんちがある。

あなたは、目に見えぬ不思議な力に引きよせられるように、この家を訪れることになる。何



▲両親がいないせいか、やや物寂しげな部屋。

かが、ずっとあなたを呼んでいた。親を奪われた子供たちの救いを求める気持ちが、１人の赤ん坊に、大人には理解できない力を与え、その力を、あなたは受けつぐ。「テレポーテーション」。時間と空間を瞬時にして跳び越える力。この力は、これからのあなたの冒険を大きく助けるはずだ。もっとも、まず最初に母親の元へとんで帰ったとしても、誰もあなたを責めまい。

湿地帯への道

湿地帯へ行くには、覚悟が必要だ

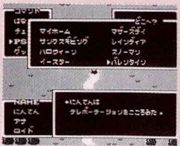
町から東の方へ再び森をぬけると、南北に流れる河につきあたる。そこにも、小さな体をブルブルと震わせた愛すべき見張りが立っているが、彼には優しい微笑みを投げかけてあげて、あなたは次なる目的地へ向かおう。ただし、かなり苦しい道のりになるが…。　(K. Arthur)

E V E N T　C H E C K　P O I N T

ここではガリクソンさんちの赤ちゃんからテレポーテーションを覚えればOK。これでマップ上の移動が非常にラクになるはずだ。

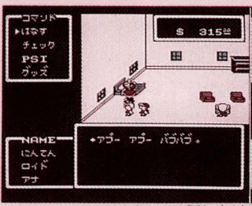
また、ジャックの店で、ロイドにエアガンを買ってあげるといい。

CHECK		ガリクソンさんちの赤ちゃんからテレポーテーションを教わったか？

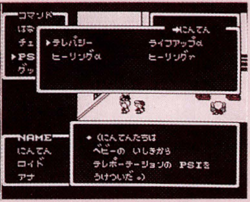


■周辺の主な強敵

ジェーン、オメガソーサー、タイタニー他。



▲赤ちゃんにテレパシーで話しかけてみると……。



▲移動型のPSI、テレポーテーションを覚えることができる。

SWAMP LAND ●湿地帯

■面積44100㎡　■人口２人　■平均気温10℃　■平均湿度85%

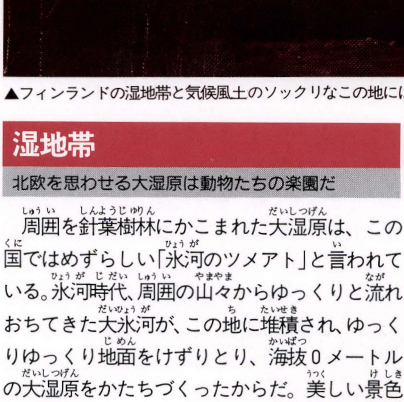


▲フィンランドの湿地帯と気候風土のソックリなこの地には、この国でも絶滅しかけている貴重な動物たちがたくさんいる。

湿地帯

北欧を思わせる大湿原は動物たちの楽園だ

周囲を針葉樹林にかこまれた大湿原は、この国ではめずらしい「氷河のツメアト」と言われている。氷河時代、周囲の山々からゆっくりと流れおちてきた大氷河が、この地に堆積され、ゆっくりゆっくり地面をけずりとり、海抜０メートルの大湿原をかたちづくったからだ。美しい景色は北欧を思わせるが、低温多湿のため人々をよせつけない。数少ないバッファローや鹿の猟場として夏の解禁日には狩人たちが訪れるていどだ。



▲おとなしいバッファローも、ツノを立てて向かってくる。

怖いおにいさんのロックンロールはおおウケ



すぎやまこういち 作曲家

「ドラクエⅣ」もやっとクランクアップして、今ほのぼのとした『MOTHER』を楽しんでいます。糸井さんありがとう。サウンドにも色々な工夫があって面白いですね。怖いおにいさんのロックンロールはおおウケでした。パンくずと糸井節のセリフをたどりながらボチボチ歩いています。早くエンディングが見たいような……ゆっくり遊ばないともったいないような……どうしましょ？



ピッピの別荘

「大湿原の小さな家」ではアドベンチャー暮し

狩猟ずきのピッピちゃんのお父さんのための別荘。一度迷いこんだら二度とは出られない迷路のような湿地帯を選んだわけは、この国では唯一のバッファローの狩猟が認められている場所だからだ。この家族にとっては、はじめて訪れた人なら必ず迷うこの迷路も、自分の家の庭


▲アドベンチャー・ファミリーの家

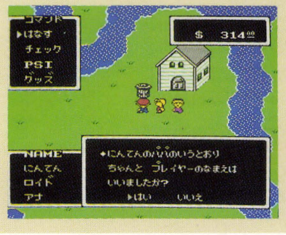
のように知りつくしている。お母さんは、ここで掘りだされるコハクで首飾りや腕輪をつくる楽しみがあるし、ピッピちゃんはなにより動物たちとのオシャベリにあきない。ピッピ家にとっては地上の楽園なのだ。

バレンタインへの道

不吉な予感をたよりに北へ

しかしこの動物たちの楽園も、いつもとかなり様子がちがう。ふだんは決して人を襲わないバッファローたちは、旅の道をふさぐし、北の海からやってきたカモメまでがスルドイくちばしで襲いかかってくる。あなたは、この不吉な影が北に向かうほど強まっていることに気づいているはずだ。今から思いかえすと、ポリバケツにかくれていたロイドのお父さんも、ピッピちゃんも、この不吉な影は、ここまではおよばないと思ってやってきたのだろう。あなたはもうもどれない。道を急ぐだけだ。　(真面完人)

EVENT CHECK POINT



名前入力は、絶対必要なイベントではないが、なるべく入力すること。迷子にならないよう注意。

■周辺の主な強敵
つよいワニ、とうぞくカモメ、ムーク他。

CHECK

□ ロイドのパパから電話がかかった時、名前を登録したか?



▲こんなところで、ピッピちゃんと再会。

VALENTINE ●バレンタインの町

■面積12062㎡　■人口32人　■平均気温16℃　■主な産業：工業・酪農



▲どこかニューヨークのイースト・ビレッジを思わせる街並。少年犯罪が多く、携帯品、サイフなどには充分の注意を。

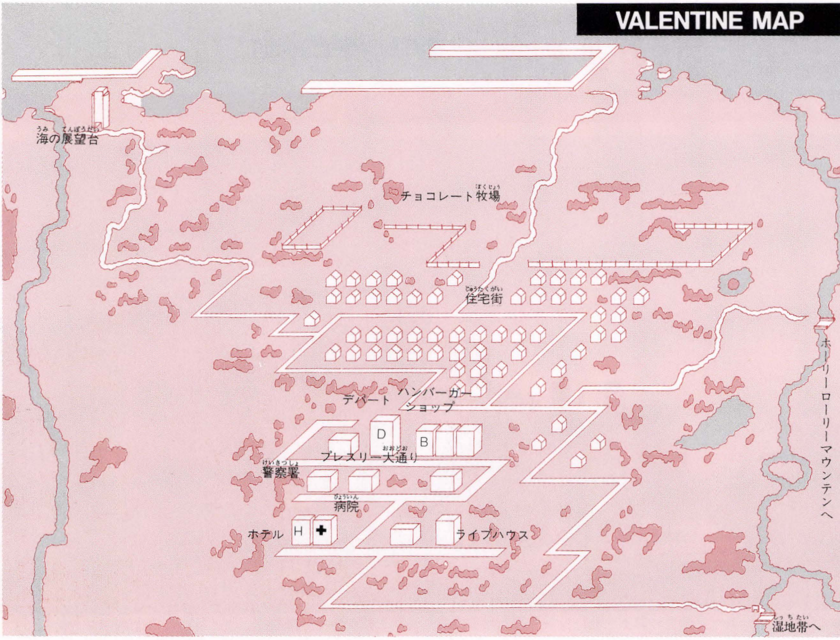
バレンタインの町

50年代にタイムスリップしたような暴力の町

1950年代にさかえた地方工業都市。朝鮮戦争の軍需景気で、周囲の酪農家たちが工業労働者へとデューダし、ほぼいまの広さの商工業都市になった。この国でのシェア第１位をほこる自動車会社が、兵器の部品工場を建設したころは繁栄をきわめ、「牧場１ヘクタール売ってビル１軒」というはやり言葉ができたほどだった。またたくまに町の北部には広大なベッドタウンができ、この町に集まってきた労働者たちは、２階建てのマイホームを持ち、だれもが「パパはなんでも知っている」のやさしい父親役を演じていた。しかし朝鮮戦争が終ると同時に、自動車会社が工場を閉鎖してこの町からひきあげてしまってからは、町はスラムと化し、街路にはリーゼントの少年たちがあふれるようになった。60年代に入るとベトナム戦争の徴兵で、町からは働きざかりの青年たちの姿は消え、変わって徴兵前の少年たちのアルコールやドラッグに酔いしれた姿が目立ちはじめた。この国のどの町でも起ったことだが、何故かこの町は進歩をとめてしまった。70年代には、兵器工場跡に日本のハイテク工場を呼ぼうというスローガンをかかげて立候補した町長が、当選の翌日、日本企業から巨額のワイロをもらっていたことが発覚、町はついによみがえらなかった。



▲廃墟のようなビルも多い。



町の人々

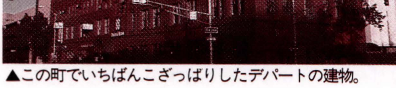
町をハイカイする不良たちもなぜかどこか懐かしい

この町の大人たちのあいさつがわりの言葉は「昔はよかった」だ。いたるところにみかけるチョコレート屋さんのカンバンも、フィフティーズ風にチェックのボタンダウンのジャックとポニーテールのベティがハート形のチョコレートを持って笑っている。町の風景が50年代のままのように、人々の心も50年代から抜けだせないようだ。それは、昔を知らない子供たちにまであてはまるから不思議。町にたむろする不良グループの頭はテカテカにグリースでかためたリーゼントだし、日本製のラジカセから聞こえてくる音楽はロックンロールばかり。ラジオ局から流れる音楽のダントツ人気がプレスリーとリッキー・ネルソンというから、この町の50年代病は重症だ。アップタウンの住宅街でも少年少女はアイビールック一色。よく日本からのコマーシャル撮影にこの町が選ばれるのも、街並を歩けばすぐにうなずける。でも日本企業への腹イセからか、町役場への撮影申請にいる許可料は1万ドルもとるから写真撮影には要注意。

デパート

6階建　従業員4人　4階のチケット売場が人気

町の北の大通りに面するいちばん大きな建物がデパートだ。オーナーは、郊外の牧場でいま



▲この町でいちばんこざっぱりしたデパートの建物。

■デパートショップリスト

ARTICLE PRICE

4F	バラエティグッズ売り場	
	ライブのチケット	$ 350.00
	ナイフ	$ 580.00
	ロープ	$ 600.00
	サバイバルナイフ	$1200.00
3F	食品売り場	
	オレンジジュース	$ 5.00
	パン	$ 30.00
	スポーツドリンク	$ 75.00
	いちごとうふ	$ 975.00
2F	薬局	
	どくけし	$ 200.00
	ぜんそくスプレー	$ 148.00
	きずぐすり	$ 194.00
	さっちゅうスプレー	$ 300.00
1F	サービスセンター	

でも牛の飼育にいそしむ古くからの酪農家だ。50年代はじめ、いちはやく牧場の一部を売ってデパートを建てたが、その経営は当時大学を卒業したばかりの息子にゆだね、月に一度の決算報告を聞きに町に出かけてくるのをいまでも楽しみにしている。地方都市にはめずらしく、デパートにいちはやくライブのチケットをあつかうプレイガイド・コーナーを置いたのも、老オーナーのプレスリー好きからだといわれている。

バレンタイン警察

2階建　警察官2名　お金で解決できる警察

お人好しで知られるこの警察のルーシー署長の悩みの種は、決して絶えることのない少年犯罪よりも、署内の風紀の乱れである。殺人事件といえば10年に1度あるかないかで、検挙の大半は万引、カッパライ、痴漢や未成年の喫煙・飲酒・マリファナのたぐい。裁判にもちこめる事件は数えるほどだ。そのせいか、警察官たちの士気はいっこうにあがらず、くさった何人かが犯人が不法所持していた武器やマリファナを横流ししているというウワサなのだ。そしてこの横流し取引きを、当の署内でどうどうとくりひろげているからルーシー署長の悩みはシンコクだ。署長自身この事実を知ったのは、当人の中学3年になる息子が、18歳未満入場お断りのライブハウスで補導された時だ。自慢のサバイバルナイフを押収されたのはいいが、釈放されるとき、別の警察官から原価で買いとらされた事実を息子から聞かされたのだった。この町ではくれぐれも警察官には注意しよう。



▲このテの顔の警官には要注意。

ライブハウス

一夜ロックンロールでダンスに酔いしれて……

TICKET

デパートで買った場合	$ 350.00
ダフ屋から買った場合	$1200.00

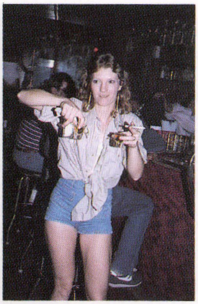
ダウンタウンの南東のはずれに、この町でいちばん活気のあるライブハウスがある。警察がいちばん手をやいているブラック・ブラッド団のたまり場でもあり、未成年にもすぐ酒をすすめるというウワサもあり、女性や1人での入場はあまりすすめられない。ただここで演奏され



▲入口で懐かしの老パイロットから戦車の修理代をとられる。



▲これも懐かしの50年代。



▲子供にお酒はススメルな!!

る音楽はキッスイのフィフティーズ・ロックンロールとして定評がある。それもそのはず、いまでは白髪まじりのサエナイ店のオヤジは、昔はロックンロール歌手として、舞台で女の子たちのキスの嵐をあびていたそうだ。このオヤジの奇妙なクセは、昔の自分をなつかしんでか、気骨のありそうな少年を見つけると、「舞台で歌ってみないか」と声をかけることだ。

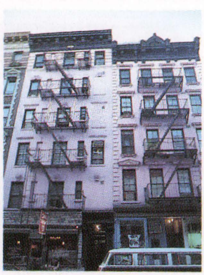


▲ショータイムでは本格バンドの演奏が楽しめる。

ホテル

予約の必要のないヒマホテル。ベッド数2

ダウンタウンの西のはずれに「プレスリーもかつて泊ったことがある」が売り物のホテルがある。宿泊客といえば、物好きなヨーロッパ人か、季節労働者、日本のＣＭ関係者といったところで、いつも閑散としているなんの変哲もないホテルである。そのわりに値段が高いので理解に苦しむ。



▲ベッドはややかたすぎ!!

1人1泊	＄165.00

病院

4階建　ベッド数4　医者1人　看護婦1人

ホテルの東隣が病院。近年、宇宙人をみたという不眠症患者や、原因不明の打撲症で通院する患者が多く、診察の待ち時間が長い。

診察料（1人）	＄92.00

海の展望台

屋上の眺めは絶景。ノンストップのエレベーターで



▲海からの風に体をうたせると旅の疲れも忘れる。

町の北側に広がる住宅街をぬけると、町の荒廃がウソのように、どこまでものどかな牧草地帯がつづいている。バレンタインの町とは裏ハラに、町の食料庫であるこの酪農地帯は、豊かなみのりにめぐまれている。この地域で独自に開発された有機農法や温室栽培でも成果をあげているが、なんといってもここの牛乳は絶品である。もともと肥沃な土壌に、いつも吹きつづける海からの風が、牧草につきものの害虫を弱め、質のよい牧草地帯を育てているからだ。そして農業協同組合が永年の開発をめざしていた、牛乳の低温殺菌の技術に成功してからは、「バレンタイン牛乳」のおいしさは全国に知られ、チーズともども全国に出荷されるようになった。その収益で、かつての兵器工場は組合に買いと



▲町の北に広がる酪農地帯。ここはさすがに不良はいない。

られ、いまでは近代的な海の展望台として、人々のいこいの場になっている。また、海岸には最新の防波堤も建設され、終日釣を楽しむ人の姿を見ることができる。ただしときどき、町からやってきた不可解な人物が、釣をしながらひとりごとをつぶやいている光景も見かけられ、バレンタインの町の複雑な陰影をかいまみることもある。海の展望台の眺めはオススメ。無料望遠鏡で見る沖の小島は、旅人に思わぬ出会いを用意してくれるかもしれない。



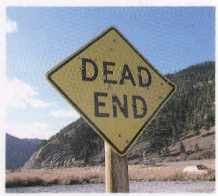
イラスト・みうらじゅん

沖の小島

面積120㎡　住人2人　迎えがくるまでは行けない

海の展望台から見える沖の小島には、昔から不思議な研究に没頭している博士と助手がいるという噂がある。ある子供たちの証言によると、とつぜん赤いロケットがやってきて、島へ連れていってくれる。そして一晩ごちそうされて帰らされるとのこと。博士の口グセは「いちごとうふはないか」だそうだ。

（真面完人）



▲いよいよ旅の終局へ!!

EVENT CHECK POINT

ここではいくつかのイベントがあるが、ゲーム進行に関係の深いものは、3人目の仲間テディとの出会い。ライブハウスに行き、一度戦うことによって、彼を仲間にすることができる。

■周辺の主な強敵
スターマン、バイソン、ムーク他。

CHECK

□ ライブハウスに行きテディを仲間にしたか?

ライブハウスへ



▲ここに入るには戦車の修理代金とチケット料金を払う必要がある。チケットはデパートで買うと安い。

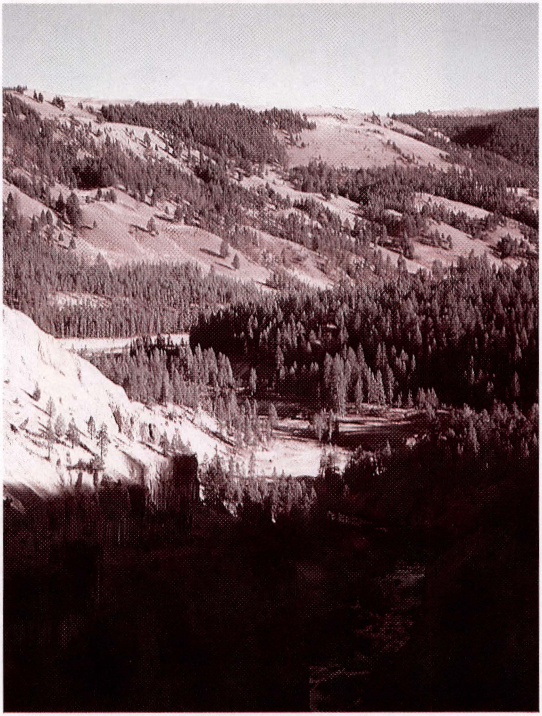
テディとの出合い



▲ライブハウスで歌を歌うとテディが登場。戦うと「なかなかやるな」と感心し、仲間になってくれる。

19 CAVE OF HOLY LOLY ●ホーリーローリーの洞窟

■全長736m　■平均気温 6℃



▲重層する山なみの向こうに最後の目的地ホーリーローリーマウンテンがある。

黒雲たなびくホーリーローリーマウンテンは、もうあなたの目の前にそびえている。ここでアセリは禁物。オカリナで、覚えているメロディをたしかめてみるゆとりも欲しい。ガリクソンの赤ちゃんから授ったテレポーテーションをつかって、行き忘れた場所へ戻ってみることも、気になる人に再び会ってみることも、最後の戦いを前にして、決して無駄なことではないだろう。そして悲愴になることはない。あなたの味方は、腕力では頼もしいテディと、心のパワーに目を輝かすアナと、そしてあなた自身のつちかってきた知恵があるではないか。すべて思い残すことはないと心に決めたら、バレンタインの東の橋を渡って、ホーリーローリーの山ふところへと入っていこう。溪流にそって森深い山道をたどっていくと、道は徐々に傾斜を増し、いつのまにか森や山々の向こうにホーリーローリーマウンテンがかくれていることに気づくだろう。

ホーリーローリーへの道

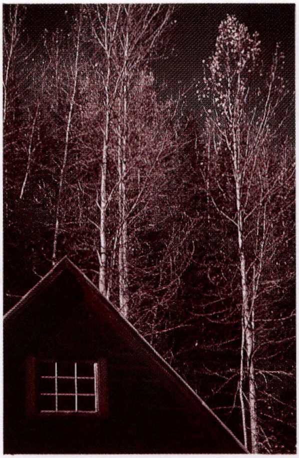
溪流づたいに山ふところ深く入る決意の道

あなたにはもう、なにものをも怖れない覚悟と、どんな未知のものとでも戦えるという自信がみなぎっているはずだ。ロイドをバレンタインの町に置いてきた淋しさも、年上のテディの父母を奪った者への復讐心が、どれだけ自分をはげましてくれるかを思えばガマンできる。いつのまにか、こんな「オトナのココロ」があなたに芽生えたことにも気づくだろう。

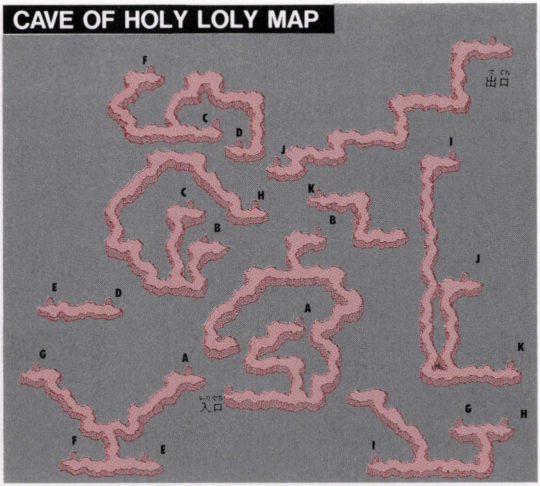
洞窟近くの小屋

充分に英気をやしなう最後の休息の場

日暮れ前には、ぜひ中腹の山小屋に到着したい。ここでは充分に睡眠をとり、ケガをしたところは慎重な手当てをほどこしておこう。山小屋のお医者さんは気安く薬をくれるはずだ。もうここから先、あなたたちに心からやすらげる場はない。鳥の声に目覚めたら、旅立ちの時だ。



▲戦いの前の静けさが体にしみる。



ホーリーローリーの洞窟

自然の試練が、神の恵みを与える9つの洞窟

幻のホーリーローリーマウンテンへは、この洞窟を抜けないとたどりつけない。自然のなせるワザの魔可不思議さは、この洞窟にきわまっているだろう。9つの大洞窟が、いくつかの細い通路で複雑につながり、自然の迷路をかたちづくっている。自然はしかし、いつもあなたの味方だ。最後の戦いを前にしての試練も、じつは神の恵みの場でもあることにすぐに気づくだろう。こうしてあなたは、自然の力、神の力、人の力を味方にする知恵を得たのだ。(真面完人)



◀数万年の歳月が、この不思議な自然の迷路をつくった。

EVENT CHECK POINT



▲プレゼント箱は必ずチェックするように。きずぐすりなどもある。

ここの洞窟は、ホーリーローリーマウンテンへの入口であると同時に、最高の武器を発見するための場でもある。マップを参考にしつつ、迷わないように進んでいくこと。グッズの取り残しをしないこと、の2点に注意すればいいだろう。

■周辺の主な強敵

ブルースターマン、ブレインガ。

CHECK

3種類の武器を手に入れたか?

手に入るグッズ

KATANA、さいこうのバット、とびきりのフライパン、サイパワーストーン、きずぐすり、ボム。

20 HOLY LOLY MOUNTAIN ●ホーリーローリーマウンテン

■標高1013m　■山頂平均気温 8℃



▲聖なるものは、容易に人を近づけない何かをもっている。それは、あるときは、自然の厳しさという形で表現される。

ホーリーローリーマウンテン

いくつもの伝説が語り継がれている聖なる山

はじめに断っておくが、このホーリーローリーマウンテンは、決して観光スポットではない。命知らずのロッククライマーが、ときおり登山を試みる以外はこの山に近づくものはほとんどいない。周囲に90度近い断崖を持つこの山は、その姿だけ見ても、まるで訪問者を拒絶しているかのようだ。しかし、人々を寄せつけない最

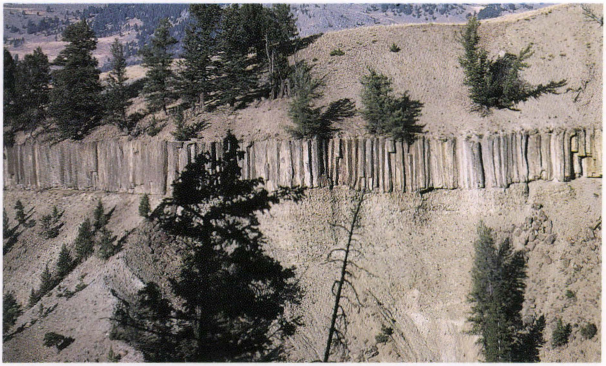


▲乗り物を捨ててからが本当の冒険なのかもしれない。

大の理由は、ホーリーローリーマウンテンという「聖なる山」が持つ威厳によるものだろう。この、さほど標高のない山に、人々はどのようなイメージを抱いているのか。それは、つぎに紹介するふたつの話が教えてくれるはずだ。

——ひとつは、ホーリーローリーの天使の伝説。空一面が曇ってはいるのだけれど、雨の心配はない。そんな日は、子供も大人もホーリーローリーマウンテンの上空が気になってしょうがない。もしも、あの山の真上だけ、ぽっかりと青空がのぞいたりしようものなら……大変だ！勉強どころじゃないぞ！　学校の先生は授業を中止にして、あわてて我が子の待つ自宅へ。子供たちは〝天使が舞い降りた〟を合唱しながら、スキップで家に帰る。キッチンではお母さんがケーキを焼いたりワインを冷やしたり、大忙し。今日は、雲の裂け目から天使がホーリーローリーマウンテンに舞い降りた、記念すべき日なのだ。みんなに

とっての幸運の兆しを、ホーリーローリー周辺の町の人々は、そうやって昔から祝ってきたのである。多いときは、ひと月に3回も！
――そして、もうひとつ、悪魔の伝説。1900年代のはじめ、ホーリーローリーマウンテンの山頂を何週間も覆いつづけた謎の黒雲。家の中をテディベアや魔法瓶が飛びかい、ペットたちは主人におそいかかる。そして、町に散乱する行方不明者のビラ……。誰もが、黒雲を呪った。誰もがホーリーローリーに悪魔が棲みついたことを信じて疑わなかった。やがて、黒雲は消え、町には平和が戻り、人々は、悪夢を胸の奥にしまいこむ……。そして、いま1988年。ふたたび、伝説はよみがえった。天使ではなく、悪魔の手下のような、忌まわしい怪物や邪悪なロボットとともに……。



▲眼前の断崖が天までとどいているかのような錯覚に陥ることがある。

ホーリーローリー登山

人間が登るために存在する山では決してないが…

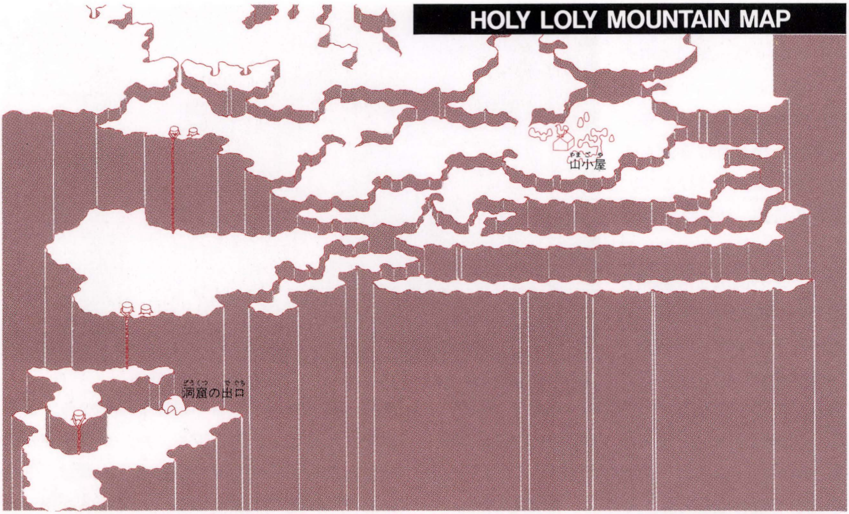
ロッククライマーが残したと思われる登山ロープだけを頼りに、ホーリーローリーの絶壁を登ることは不可能ではない。しかし、もしあなたたちが挑むのであれば、高所恐怖性の人はもちろんのこと、そうでない人も上だけを見るべきだ。頭上に迫りくる不気味な黒雲から、目をそむけたくなったとしても、だ。クライマーのあなたたちが、久しぶりに出会う人間は、3合目あたりに建つ小屋にいる。人間社会が嫌いでここに隠れすむ彼は、退屈のあまり、独学でヒーリングを身につけた。そして、その力を試すため、疲れた体が迷いこんでくるのを待つ毎日を送っている。気力や体力を使いきってしまう前に、たどりつきたい場所だ。また、ひとときの平和を友だちとともに過ごせる時間が、ここには流れている。女の子が、胸の内にしまってお



▲山小屋は、久しぶりに見る工作物だ。



▲山小屋に流れる静かな音楽は恋人達を舞踏会に誘うかのよう。

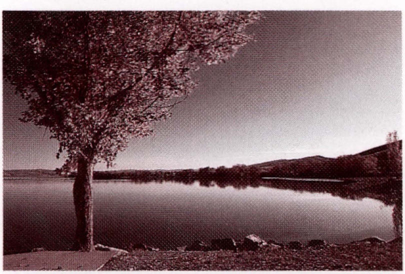


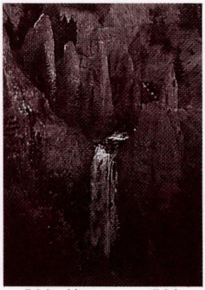
いた想いを打ち明けたくなるのも……こんなときかもしれない。ただ、この場所が絶対安全とは思わないほうがよい。ホーリーローリーをうろつく悪魔の手下たちは、小屋から流れでる音楽を快く思っていないはずだから。

ホーリーローリーの湖

断層の活動によりできた窪みはやがて湖になった

ホーリーローリーマウンテンのほぼ中腹に湖があることは、あまり知られていない。周囲1kmほどの小さな湖だが、深さはかなりあるようだ。この湖には、ブラックバスなどの魚類が生息しているのだが、あのフィッシングマニア誌にでさえ紹介されたことはない。ところが、秘境のはずのこの湖に、立派とはいえないが桟橋がある。東側の湖岸だ。係留してあるエンジン不調のモーターボートは山小屋の主人のものらしいが、ところどころ板のはずれている木製の桟橋は、かなり昔に作られたものである。いったい誰が、何のために……。かつて、定期遊覧船が就航していたとは、思いにくいロケーションなのだ。そして、もうひとつ不思議なことが、この湖にはある。湖面に油が浮くときがあるのだ。モーターボートのオイル漏れにしては、量が多すぎる。湖底に、何か秘密があるのかもしれない。潜水艇の調達は無理だが、モーターボートでも湖面の探索くらいなら可能だ。もちろん、メカに強い誰かがエンジンを始動できればの話だが（もし、成功しても、ときどき湖面に現れる渦巻きには注意が必要）。


▲断層の茶色に飽きたころ、目の前にブルーの湖水が。


▲秘境の中に、さらに秘境が。

幻の工場

伝説になりつつあるホーリーローリーの隠し工場

〝ホーリーローリーのどこかに秘密工場がある。そこには、イヴという名のロボットが眠っている。そして、いつの日かまた悪魔の伝説がよみがえったとき、イヴは目覚める〟――そんなうわさ話に人々が興味を示した時代があった。1900年代の中ごろのことだ。噂がどこから出たのか？　根拠はあるのか？　そんなことよりも、人々は工場がどこにあるのか想像することに熱心だった。幻の工場を捜すために、実際に山に登った人もいた。ただ、誰ひとりとして想いをめぐらせることのなかった場所が、ひとつだけあった。湖の底である。……もし、うわさが本当だとしたら、そろそろイヴは目を覚ますはずだ。敵なのか、味方なのかは、別として……。

頂上付近

謎の黒雲のまっただ中にいるあなたたちへ

もし黒雲に包まれてさえいなければ、ここからの眺めはすばらしい。テディとけんかしたバレンタインの町。アナと出会ったスノーマンの町。ロイドを連れ出したサンクスギビングの町。

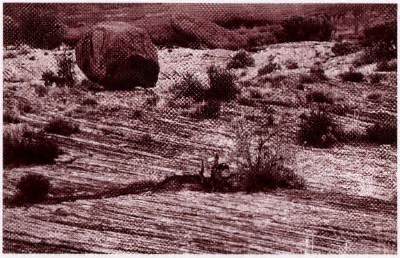
ボクは、ファミコンに強い人はエライと思う



南伸坊　イラストレーター

ボクは、ファミコン強い人エライと思う。努力と信念でしょう。根気と情熱と自信ですよ、でボクは全然ニガテです。糸井さんはね、そういう、マジメなものを持ち合わせてる上に、それを楽しくできる人だね。いい人だね。

妹たちと愛犬ミック、そして、あなたの母が待っている町。そう、マザーズデイ。頂上までは、もうすぐだ。元気を出して。合いことばは、勇気と友情、そして愛。　（松尾ハイゼン）



▲宇宙を感じるのは、なぜだろうか……。

EVENT CHECK POINT

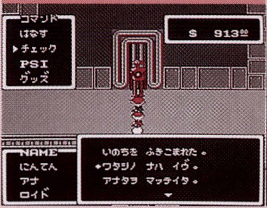
ここでは工場でイヴを見つけることが第1の課題。イヴがいないとR7038××が倒せず、これ以上先には進めない。

また、ここまでメロディをすべて集めていれば、イヴのメロディを覚えた時点でアッと驚くイベント展開があるはずだ。



■周辺の主な強敵
ラストスターマン、スターマイナー他。

イヴとの出会い



▲主人公たちを待っていたというイヴ。イヴといっしょに山の奥へ進め。

イヴのメロディ

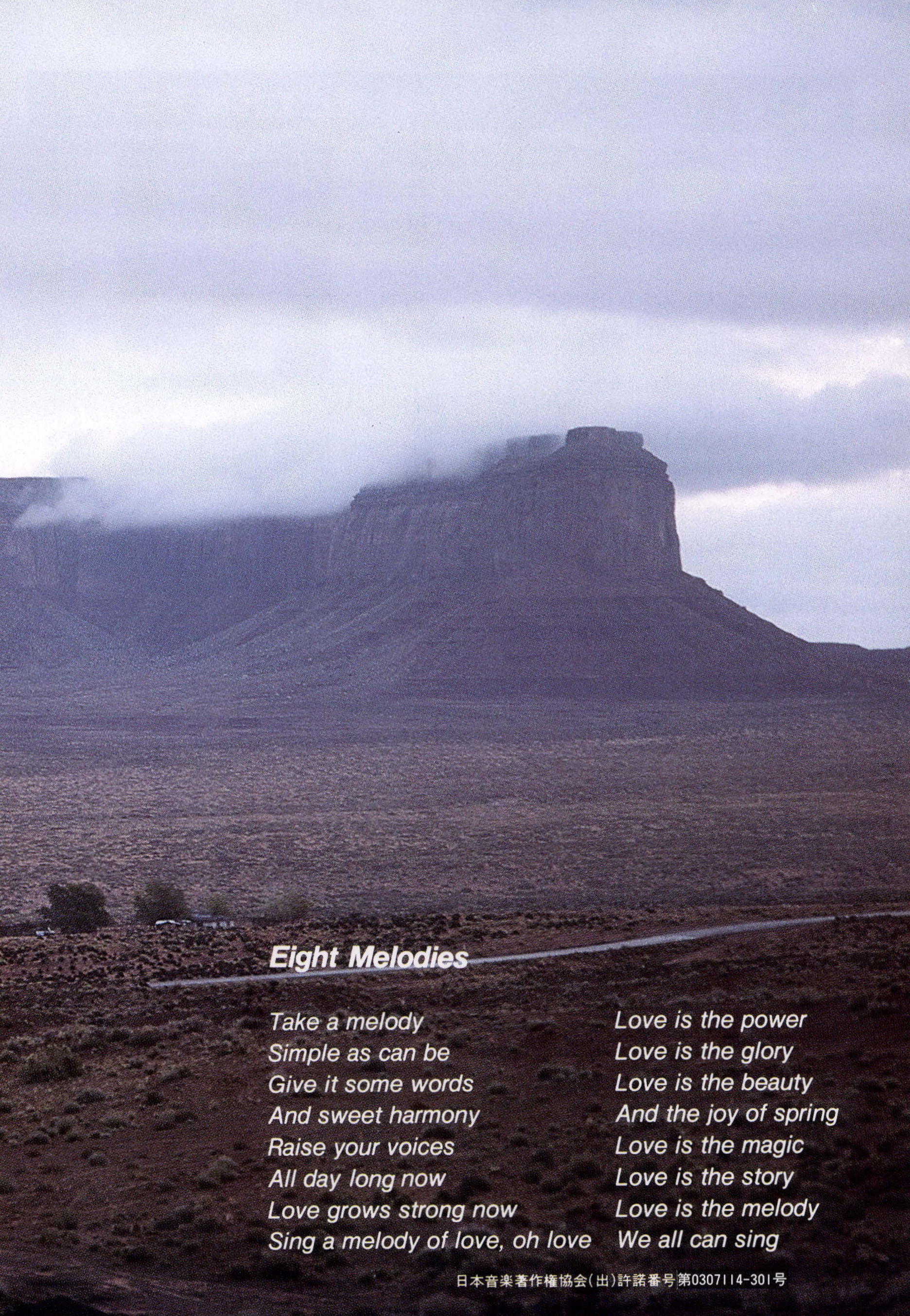


▲R7038××との戦いで壊れたイヴをチェックするとメロディが手に入る。

CHECK

	湖底の工場でイヴを見つけたか？
	イヴの遺体をチェックしてメロディを覚えたか？


Love is the Melody...



Eight Melodies

Take a melody
Simple as can be
Give it some words
And sweet harmony
Raise your voices
All day long now
Love grows strong now
Sing a melody of love, oh love

Love is the power
Love is the glory
Love is the beauty
And the joy of spring
Love is the magic
Love is the story
Love is the melody
We all can sing

まずアナを仲間にし、敵の弱い所から攻める。

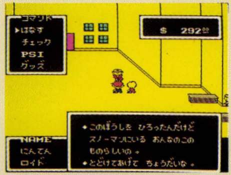
サンタクロース駅以後、「関所」的なポイントはそう多くない。仲間がレベルアップさえしていれば、ほとんどの場所に移動できると思っていいだろう。

まず、アナを仲間にして3人パーティーになったら、あとは出現する敵の弱い場所から攻めていく。そしてその間に次に進入するエリアで戦えるだけの地力をつけておく、というのがベスト。

レベルが25以上になったらドラゴンを倒しにいくのを忘れないように。



▲イースター以降はテレポーテーションを利用しながら進んでいこう。



▲レインディアで帽子を預かったら、アナを仲間にするべくスノーマンへ。



▲テディを仲間にするとパーティー全体の戦力はかなりアップする。

■主要イベントチャート

敵の能力と仲間の能力を考え合わせると、大まかなルートとしては、下で紹介したものが最も効率的だろう。

なお、最後の対決まで進むためにはメロディをすべて集める必要がある。取り残しのないよう注意してほしい。



▲マジカントにいるドラゴンを倒すと、メロディが手に入る。

サンタクロース駅
まず南東の3つの町へ。そこでイベントをすませたら駅に戻り、今度は砂漠へ。

砂漠
ここでは東に向かいつつ遺跡の入口を探す。遺跡に入るには、戦車は絶対に必要。
チケットの半券
サボテンのメロディ

遺跡
ここからマジカントへワープ

遊覧飛行機

マジカントから脱出するとイースターの西へ

イースター
ガリクソンさんちの赤ちゃんからテレポーテーションを覚える。

湿地帯
湿地帯を通ってバレンタインへ。

バレンタイン
この町ではテディを仲間にするのが最大のイベント。チケットを買って、ライブハウスへ。

ライブハウス
歌うとテディが登場。一度戦うと仲間になってくれる。

ホーリーローリーの洞窟。
武器系統のグッズを手に入れる。

ホーリーローリーマウンテン
湖底の工場でイヴと出会う。
イヴのメロディ

最後の敵との対決へ

レインディア
この町の駅にいるおばあさんから帽子を預かる。

ハロウィーン
幽霊屋敷のピアノのメロディを手に入れる。

スノーマン
教会でアナと仲間になる。この時、帽子が必要。

C H A P T E R 3



グッズカタログ／P.S.I.データファイル

Goods & P.S.I.

GOODS CATALOG グッズカタログ

〈略語の説明〉
プ＝プレゼント箱で手に入る
店＝お店で売っている
人＝人にもらう　敵＝敵からもらう
★＝効力の大きさを示す（５段階表示）
E＝装備できる人　主＝主人公　ロ＝ロイド
U＝使える人　ア＝アナ　テ＝テディ
全＝全員

SPORTS GEAR

ボロのバット
主人公がはじめて手にする記念すべき武器だが、それにしてもボロい。きっと昔はこんなのでベースボールをやってたんだろうね。誰かの遺品？
プ・店／★　E＝主



$80

ふつうのバット
デパートのスポーツ売場で買える木製のバット。できれば好きな野球をしたいけれど、いまはなにしろ地球の危機だ。これを武器にがんばろう。
店／★★　E＝主



$500

いいバット
大リーガーも使うというこのバットはなかなか強力だぞ。いままで鍛えたワザと力で、強い敵に立ちむかおう。いいスウィングでカッとばせ！
店／★★★　E＝主



$1000

ブーメラン
オーストラリア先住民が狩りに使っていた武器。これを使ったとき耳をすましてみると、シュルシュルという飛ぶ音が……聞こえないか。
店／★★★　E＝全



$1100

さいこうのバット
主人公が装備できる究極の武器。何をかくそう、これは大リーグでは使用禁止になっている金属バットなのだ。なんでもボールが飛びすぎるからだとか。つまり、それだけ武器としても超強力ということ。これを使うころには、身も心も相当強くなっているだろう。
プ／★★★★★
E＝主



NOT FOR SALE

スリングショット
いわば、アメリカ製パチンコ。日本のものよりかなり精巧に作られているので、命中率が高く衝撃力も強い。ふだんは、高い木のえだなどを標的にして遊ぶけれど、今回は武器として登場、使用する。誰にでもカンタンに使えるのでとっても便利。リーズナブルな武器の代表選手。
店／★　E＝全



$120

PET

カナリアのこども
マザーズデイのペットショップで手に入る。早くカナリア村の歌姫ローラに届けてあげよう。戦闘には関係ないけど、超重要なグッズ。
店／★★★★★
U＝全



$85

ノミとしらみ
レインディアにいるちょっと悲しそうな雰囲気の人からもらえる。敵に使うと、オフェンスとディフェンスを下げられる。かゆみにもだえるわけだ。　人・敵／★★★★　U＝全



NOT FOR SALE

VARIETY

フライパン

「ジャックの店」で手に入れられる肉厚2㎜の鉄製フライパン。料理道具がまさか武器になるなんて、アナもびっくり(?)。女性専用のグッズ。
店／★　E＝ア



$300

希望のオカリナ

あなたがあつめたメロディをいつでも聴くことができる。ちょっとだけ、落ちこんだりしたときに使うと、希望が湧くだろう。人／★★★★★　U＝全



NOT FOR SALE

いいフライパン

これも「ジャックの店」で手に入れられる。これの肉厚は5㎜だから、その分衝撃力も大きい。ステーキ焼くなら、これがオススメだ。
店／★★　E＝ア



$700

闇のライト

このライトを使うと、相手を一瞬のうちに闇に包みこむことができるのだ。成功すれば、敵の攻撃命中率がグッと下げられる。何回使ってもこわれないぞ。
プ／★★★　E＝全



NOT FOR SALE

とびきりのフライパン

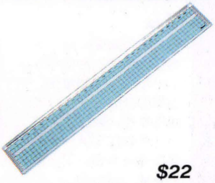
アナが持てる最上の武器だが、本来は名シェフしか使いこなせないというフライパン界のストラディバリウス。アナのおいしい料理が食べたいなあ。　プ／★★★★★　E＝ア



NOT FOR SALE

ものさし

サンクスギビングのバラエティショップで買える。これを使うといろいろなものの長さがわかる。大切なことだけど、ちょっとかわってるね。
店／?　U＝全



$22

不思議なメガホン

「おまえのおかあさんは泣いているゾ」と相手の良心に訴えかける60年代に流行した全共闘グッズ。吉とでるか凶とでるかは、相手の気分しだい。
プ／?　U＝全



NOT FOR SALE

ロープ

戦闘中にこれを使うと敵をしばって動けなくすることができる。敵が抜けだそうともがいている間に、やっつけてしまおう。　プ・店・敵／★★　U＝全



$600

愛のことば

バレンタインの北にある離れ小島の博士に「いちごとうふ」をあげるともらえるぞ。くそ忙しい戦闘中の敵に、なんと愛の告白ができちゃうのだ。
人／?　U＝全



NOT FOR SALE

呪いのことば

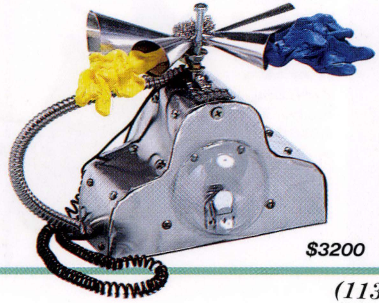
「愛のことば」と同様、離れ小島の助手Bに「いちごとうふ」をあげるとお礼にもらえる。戦闘中、敵に対して「きらい」という意思表示ができるスグレモノ。
人／?　U＝全



NOT FOR SALE

ねばねばマシーン

サンクスギビングにあるティンクル小学校の理科の先生が、発明した機械。ねばねばした液体を敵にブッかけることで、敵の体をマヒさせるというシロモノ。なんか怪しいけれど、役に立つというのがもっぱらのウワサだ。ロイドしか使えない。　人／?　U＝ロ



$3200

WEAPON

ショックガン



本来は護身用で武器ではない。電気のビリビリを利用して相手にショックをあたえ、その間に逃げるというもの。最近日本でも見かけることがおおくなった。
店／★★　E＝ロ

$300

エアガン

$1400



本物の銃ほど強力じゃないけど、かなり強烈。至近距離だったら、缶ジュースに穴をあけることくらいカンタンさ。ひ弱なロイドの強い味方。店／★★★★
E＝ロ

レーザービーム



宇宙人が使う光線銃。レーザービームを発射するが、操作がかなりむずかしい。こういうのはメカに強いロイドにまかせよう。使いすぎると壊れてしまう。
敵／★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

デスビーム



これも宇宙人が使う光線銃。レーザービームよりすこし強力。紫色の光を発する。やっぱりこういうメカものはロイドにまかせよう。
敵／★★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

ボム



アメリカ陸軍が第１次世界大戦のとき使用していたＢＴ25型爆弾。上部のひもに着火して使用する。戦闘中のすべての敵にダメージをあたえられる。プ・敵／★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

火炎放射機

NOT FOR SALE



宇宙人を倒すと手に入れられる。もともとはアメリカ陸軍が使用していたウエポンだが、どこかの基地から宇宙人が盗みだしたと想像される。性能は非常に強力で、30ｍくらい先まで炎がまっすぐ届く。
戦闘では、一度に敵全員にダメージをあたえることができるが、燃料に限りがある。
敵／★★★★　U＝ロ

スーパーボム



ボムの約２倍の破壊力をもつ爆弾。戦闘中のすべての敵を一発で倒せるかわりに、使用したほうもダメージをくう。なかなか入手できないグッズだ。敵／★★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

タイムマシーン

$2775



これもティンクル小学校の理科の先生が発明したもの。４個ある発明品のうちのひとつ。
このタイムマシーンを実際に始動させると、ある時代にもどるらしい。それがいつかは買ってからのお楽しみ。先生の力作。
人／？
U＝ロ

DRUG

きず薬



デパートのドラッグストアなどで買える。どんな傷にもよく効く。回復のアイテムとして、最高の一品だ。すこし高いけれどね。店・プ／★★★★★　U＝全

$194

毒けし



その名の通り、中毒を治す薬。カラダに入りこんだ毒を、過マンガン酸カリ溶液による酸化ですばやく中和させるのだ。ドラッグストアで手に入る。
プ・店／★　U＝全

$20

ナイフ



映画『ウエストサイドストーリー』にも登場するアメリカの定番ナイフだ。工場の中で手に入れられる。あつかいは、テディにまかせよう。

プ・店／★★E＝テ

$580

最終兵器

これまた、ティンクル小学校の理科の先生の発明品。「最終兵器」というくらいなんだから、使うときっととんでもないことが起こるにちがいない。先生の発明を信じる信じないは、キミの判断に任せる。

人／？

U＝ロ



$1048

サバイバルナイフ



アメリカのきびしい自然の中で改良をくりかえされたサバイバルナイフだけに、その威力は強力だ。ただし、使いこなすにはかなりの腕力が必要。

店／★★★　E＝テ

$1200

アシガルソード



マジカントの地下大河に通じる迷路の中で発見できる不思議な形をした剣のような武器。やがて出会うテディのために、大切に保管しておこう。

プ／★★★★　E＝テ

NOT FOR SALE

ペンシルロケット



サンクスギビングの南の、スイートリトル工場でその昔数多く生産された。武器としても使えるが、ロイドとの友情の絆でもある。プ／★★★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

KATANA



日本からアメリカに渡った伝説の名刀。鉄を綿のように切ることができると言われている。テディのもてる最強の武器だ。プ／★★★★★　E＝テ

NOT FOR SALE

ロケット(ほんもの)



宇宙旅行や何かの実験のためのロケットではない。飛べば成功、発明者は大満足だ。ティンクル小学校の理科の先生の力作。そのうえなんと本物だ。

人／？　U＝？

$3485

カプセル



NOT FOR SALE

スピードカプセル／食べるとすばやさがアップする。ウィズダムカプセル／賢さがアップする。フィジカルカプセル／体力がアップする。フォースカプセル／フォースがアップする。ファイトカプセル／ファイトがアップする。プ（スピードのみは、プ・遺跡のサル）／★★U＝全

赤い草・マジックハーブ・でか袋

NOT FOR SALE



($30)





赤い草はマジカントに生える単なる雑草だが、マジカント北西の泉につけるとマジックハーブと言う薬草になる。ハンバーガーの約半分のHP回復能力をもつ。でか袋は、マジックハーブが30個入った袋で、マジカント人がくれる。

店・敵・プ・人／★★★★

U＝全

DRUG

うがい薬



カゼをひいたら、まずうがい。ドラッグストアでも売ってるけれど、レインディアの北西に住む仙人に、あることをしたら、いっぱいもらえるぞ。
プ・店・人／★U＝全

$175

スーパースプレー



殺虫スプレーは使っているうちにこわれてしまうが、これなら何回使っても大丈夫だ。砂漠には必携のグッズ。大工場で入手できる。
プ／★★★★
U＝全

NOT FOR SALE

ACCESSORY

やすらぎのコイン



マジカントで買うことができる不思議なコイン。これを装備するとディフェンスがアップする。「やすらぎ」かぁ…いい響きだなあ。
店／★　E＝全

$260

まもりのコイン



やすらぎのコインと同じ店で売られている。効果は「やすらぎー」と同じだが、これのほうがよりディフェンス能力が高い。備えあれば憂いなし。
店／★★　E＝全

$648

まふうじのコイン



コイン・シリーズの最高峰。コインの中でもっともディフェンスアップ能力が高い。怪しい商人だが、この値段は信用してもいいみたい。
店／★★★★　E＝全

$1200

帽子



NOT FOR SALE

レインディア駅のおばあさんからアナに届けるようにとことづかった帽子。アナのファッションセンスがわかる唯一のグッズ。あかいってカワイイよね。人／★★★★　U＝全

女神のうでわ



マジカントの神話にでてくる女神の魔力が、うでわをする者を守ってくれる。かなりのディフェンスアップが望める。マジカントにある店のまん中のお店で買える。　店／★★★　E＝全

$1510

妖精のうでわ



マジカントの伝説の妖精の不思議な魔力が、うでわをした者を守ってくれる。ディフェンスアップ用グッズ。マジカントにある店のまん中のお店で買える。
店／★　E＝全

$460

天使のうでわ



妖精のうでわと同様、ディフェンスアップ用のグッズ。天使の聖なる力が、うでわをした者を虹色の光で包みこんで敵の攻撃から守ってくれる。　店／★★
E＝全

$825

友情のゆびわ



マジカントの女の子が「わたしのことを忘れちゃだめよ」と言ってわたしてくれる。忘れられた男とのやりとりで、これをもっているとナニカあるらしいのだが。人／？　E＝全

NOT FOR SALE

不思議なリボン



マジカントの地面を泳ぐ猫がアナにプレゼントしてくれる。これをつけるとアナのフォースがアップするという不思議なグッズ。戦闘の経験不足が補えるぞ。
人／★　U＝ア

NOT FOR SALE

殺虫スプレー

ドラッグストアで売られている。フライ、ムカデなどの虫類はひと吹きで全滅できる。バイオ系の虫もOK。何回か使うとこわれてしまう。

店／★★★　U＝全



$300

ぜんそくスプレー

ぜんそくの持病をもつ主人公にとって、なによりツライのがマッドカーなどの排気ガス。そんなときは迷わず、ぜんそくスプレーを。ドラッグストアで買える。店／★★　U＝主



$148

しずくのペンダント

マジカントで買える3種類のペンダントのうちのひとつ。しずくは水を表す。首にかけることによって、敵のファイアー系の攻撃から守られることだろう。

店／★★★　E＝全



$700

海のペンダント

数あるペンダントの中で、最高の防御能力をもつ。ファイアー、サンダー、フリーズなどのPSI攻撃に対して真価を発揮してくれることだろう。ホーリーローリーマウンテンのどこかにあるが、1個しかないのでだれに装備させるのかは慎重に考えたほうがいい。

プ／★★★★★　E＝全



NOT FOR SALE

大地のペンダント

「しずくー」と同様、マジカントで手に入るペンダント。大地は土を表し、身につけることによって敵のサンダー系の攻撃から身を守ってくれる。

店／★★★　E＝全



$700

炎のペンダント

身につけることによって、敵のフリーズ系の攻撃で受けるダメージを、少なくしてくれる。冷たくなる体を、このペンダントがあたためてくれるのだ。

店／★★★　E＝全



$700

エンジェルシード

大ウッドーの呪いをといたり、混乱状態に陥ったのを正常な状態にもどすときに使う。気をしっかりさせてくれるグッズだ。まるでお守りみたい。敵／★★　U＝全



NOT FOR SALE

サイパワーストーン

失われたPSIパワーを補充してくれるグッズ。戦闘中も使用OKだ。何回か使うと単なる石ころになってしまう。効率よく使うのがコツだ。プ・敵／★★★　E＝主・ア



NOT FOR SALE

フランクリンバッヂ

持っているだけで、敵のPKビームγをハネかえして敵にダメージをあたえられる。B・フランクリンが発明したという噂だ。ピッピからもらえる。

プ／★★★★★　E＝全

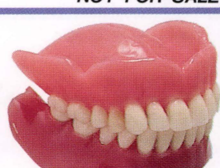


NOT FOR SALE

入れ歯

レインディアの町の北西。山の上に住む仙人の落とし物。これを届けてあげると、うがい薬をガッポリもらえるぞ。入れ歯って、ちょっとキモチワルイね。

？／★　E＝全



NOT FOR SALE

めのうの釣針

マジカントの地下大河の主との戦いの後、手に入れることができる。これを使えば、いつでもどこでもマジカントにもどってこれる。神秘的なグッズだ。　プ／★★★★★　E＝全



NOT FOR SALE

FOOD

ハンバーガー



「ビーフ120％」で世界的に有名なチェーン店のハンバーガー。食べるとHPを回復してくれる。はじめのうちは、これ１個で十分すぎるくらいだ。

店／★★★　U＝全

$25

いちごとうふ



$975

いちごとうふってどんな味がするんだろう。バレンタインの離れ小島の博士たちに、どんな味かきいてみたいね。HP回復にも使えるけれど、話をきくためのおみやげにもっていきたいもんだ。店／★★　U＝全

フライドポテト



これもHPの回復グッズ。ハンバーガーの約３分の１の効果がある。ハンバーガーとセットで売られることも多いが、このハンバーガーショップでは別売り。

店／★★　U＝全

$15

オレンジジュース



主人公の妹ミミーがくれることですっかり有名になったが、これもHPの回復グッズのひとつだ。ハンバーガーの約４分の１の効果がある。店で買える。

店・人／★　U＝全

$5

スポーツドリンク



これもHP回復グッズのひとつ。ハンバーガーの約1.5倍強の効果がある。かなり回復するので遠出にイイかも。デパートのフードショップで売ってるぞ。

店／★★★★　U＝全

$75

KEY, CARD, etc

地下室のカギ



NOT FOR SALE

マイホームの地下室を開けるのに必要なカギ。マイホームの前の犬の首輪のところについている。それにしても、不思議なところにあるんだなあ。犬／★★★★★　U＝全

通行許可証



サンクスギビングの北にあるダンカン工場に入るために必要なグッズ。じつは期限切れなんだけれど、ま、じょうずに何とかだまして中に入ってくれ。道／★★★　U＝全

NOT FOR SALE

動物園のカギ

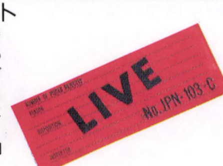


マザーズデイ町役場の２階にいる助役のアボットさんが手わたしてくれる。何個でももらえるのは、ありがたみがあんましないね。なんか、ヘン？

人／★　U＝全

NOT FOR SALE

ライブのチケット

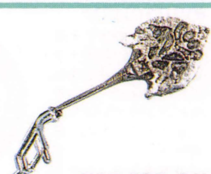


バレンタインにあるライブハウスに入るためには、これが必要。ダフ屋かバラエティショップのどちらかで手に入る。日本と同じだ。ダフ屋が高いのまで同じ。店・人／★★★

E＝全

$350 or $1200

幽霊屋敷のカギ



ハロウィーン郊外にある幽霊屋敷の入口のカギ。さすがにちょっとブキミな感じだね。ハロウィーンにいるローズマリー氏の娘さんがわたしてくれる。人／★★★★　U＝全

NOT FOR SALE

チケットの半券



アドベント砂漠の遊覧飛行を楽しむと、ひとりにつき１枚の半券がもらえる。これを10枚あつめると、戦車にも乗れるんだって。なんか遊園地みたい。人／★★★★　U＝全

$0

パン

$30



デパートのフードショップで売っている。本来は回復グッズで、ハンバーガーの約３分の１の効果がある。でも、ほんとはもっとすごいグッズなんだ。店／★★★　U＝全

パンくず



パンは「たべる」ほかに「つかう」ことによって、パンくずにもできる。このパンくずをさらに「つかう」と最初に使った地点にもどれるんだ。★★★★★　U＝全

不思議なキャンディ



マジカントの泳ぐ猫がロイドにプレゼントしてくれる。これを食べるとロイドのフォースがアップするという不思議なグッズ。戦闘の経験不足が補えるぞ。人／★★　U＝ロ

NOT FOR SALE

ARTIST PROFILE

武器類は、映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の博士になった気分で作れました。



アーチスト
カナイヒロミさん

このコーナーで紹介したグッズを一生懸命作ってくれたのが、このカナイヒロミさん。彼女の本業は、おフトン・アーチスト。布と綿を素材に、アジの開きからジャングルまでなんでも作ってしまうという人なのだ。今度の仕事のために『MOTHER』をプレイした彼女の感想は、「マジカントが気に入ってるの。とくにフライングマンとカタツムリみたいなお城が大好き」。自分の仕事の感性とマジカントの不思議さは通じるところがあるんだろうか。ふだんの仕事とはまったく違うのに、こんなかっこいいグッズを作れるなんて、プロはすごいと思いました。（このグッズたちは、カナイさんの自由なイメージで作っていただきました）

テレホンカード



買うこともできるが、サンクスギビングの通行人のアンケートに答えてももらえる。度数は50。記念カードじゃないよ、念のため。人・店／★　U＝全

$50

ドル



『MOTHER』はアメリカの物語。当然、使われるお金は「ドル」なのだ。だから、マザーの買いものはすべてこんなのを使うんだ。日本のお金とちがってすごくカッコイイね。

キャッシュカード



CD（キャッシュディスペンサー）の前でこれを「つかう」にすると、お金を自分の銀行口座からおろせる。いつでもおろせるように、必ず持っていようね。★★★★★　U＝全

NOT FOR SALE

曽祖父の日記



マイホームの地下室で手に入る。かなり、古いみたいで、カビが生えてる。「神のしっぽはどこにある。天かける舟の忘れもの」などと記してあるが、何か深い意味がありそうだ。マジカントに入るための重要なカギをにぎっているぞ。プ／★★★★★　U＝全

NOT FOR SALE

地図

NOT FOR SALE



マイホームの地下室にある。冒険するほとんどの場所がのっている。迷ったら地図、だ。自分のいる場所を確認しながら、冒険しよう。プ／★★★★★　U＝全

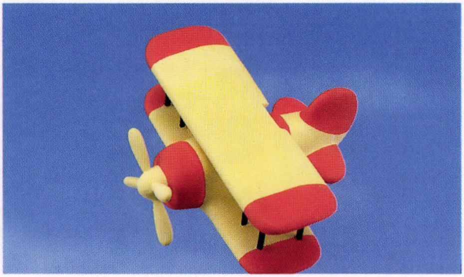


鉄道

アメリカ大陸横断鉄道の支線で、通称「パラダイスエクスプレス」。イースター駅→サンタクロース駅→レインディア駅→ハロウィーン駅→スノーマン駅をむすぶ全長、約81．3マイルの鉄道。2両編成というアメリカではめずらしい短い車両編成がとられているのは、この辺りののどかさを表している。通勤ラッシュとは、まったく無縁の土地柄なのだ。しかし、サンタクロース駅の南の線路を、どういうわけだか大岩がふさいでしまって、現在は不通となっている。復旧の見通しはいまだに立っていない状態だ。

飛行機

第1次世界大戦で活躍した旧式の複葉機が、アドベント砂漠の上空をいまも元気に飛びまわっている。なにを隠そう、この飛行機、じつは通称〔おじいちゃん〕が経営する航空会社（?）の所有物なのだ。地元では多少知られた遊覧飛行らしいのだが、一般客にしてみれば「遊覧飛行はいかがかね」と書かれた砂漠に立つ看板だけでは不親切だと感じてしまう。ともあれひとりたった5〜15ドルで、遊覧飛行ができるのは楽しいもんだ。それに、その半券を10枚集めたら戦車に乗れるらしいしね。





戦車

飛行機のとなりにあるのが、この戦車。これも飛行機とおなじ時代の生まれらしい。形は古くさいが、〔おじいちゃん〕が大切にしているんだろうなあ、ワックスがよくかかっててピカピカに光っている。プレートを見ると、「AT—19」という文字がある。大砲もよく磨きこまれているから、きっと岩くらいならブッ飛ばせるんだろう。この戦車、ちょっとオンボロだが、役に立つときが必ずくるのだ。ウソみたいだけど、ホントの話。信じてほしい。

ボート

殺ばつとしたホーリーローリーマウンテンの中腹に、目のさめるようなまっ青な湖がある。そこに止まっているのが、このモーターボートだ。エンジンは壊れているが、直せば動きそうな感じだ。こんなとき役に立つのが、メカに強いロイド。なんとかなる、と信じたい。ここに来るまで宇宙人との激しい戦闘に明け暮れてきたから、このボートでパーッと遊びたいと思うのはみんなの願いだ。湖を探険したい！



HOW TO グッズを効率よく使いこなすために…

グッズは、乗り物なども入れるとほぼ90種類。ここでは、その中でも、武器系統のグッズと、回復系統のグッズに関して、使い方の基本となるものを紹介しておこう。

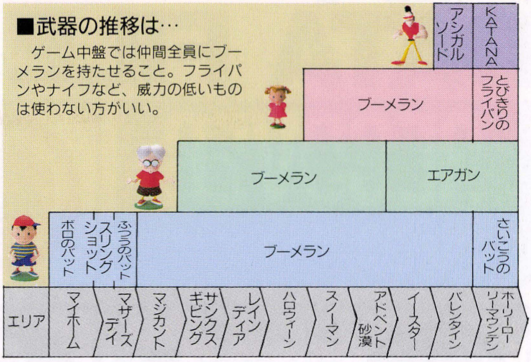
武器系統のグッズに関して言えば、これらは攻撃の基本となるものであるから、金額的には少しぐらいのムリをしても、威力の高いものを早く手に入れるように。

それぞれの威力と手に入る場所を考え合わせると、右の表のように、仲間たちの武器をパワーアップしていくのがベストだ。

回復系統では、その時の仲間の最大HPの半分以上の回復力を持っているグッズを主力とするように。また、ゲーム序盤のお金のない頃は、PSIを多用し、回復系グッズによる出費をなるべく減らすようにしよう。 (TO)

■武器の推移は…

ゲーム中盤では仲間全員にブーメランを持たせること。フライパンやナイフなど、威力の低いものは使わない方がいい。



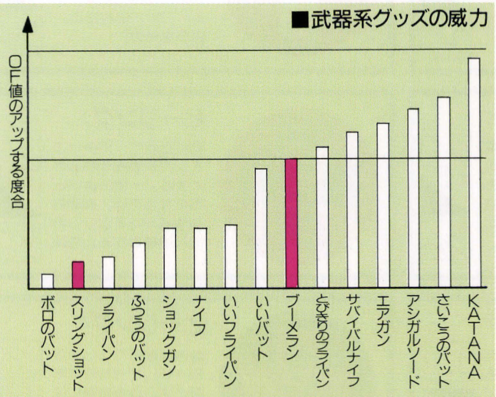
■回復グッズはPSIの成長の度合を考えて、選ぶようにする！

HPの回復には、グッズを使う方法もあればPSIを使う方法をある。

仲間が成長してきたら、通常の回復はPSIを使い、グッズはいざという時のための回復力の高いものを用意する、という考え方に切り替えよう。どんなに強くなっても、仲間のHPを全回復させるグッズは1個以上持っている必要がある。

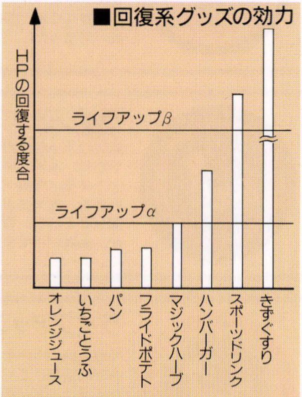


■武器系グッズの威力



この表は、武器系のグッズの持っている威力を表したもの。仲間全員が持つことのできるものは威力を赤い帯で示している。いかにブーメランが威力が高く、かつ便利度の高い武器かがわかるはずだ。

■回復系グッズの効力



これはグッズの回復効力を、PSIの能力を基準にして表したもの。マジカント以後は右の4つのグッズを活用しよう。

P·S·I DATA FILE ピーエスアイ データファイル

〈表の見方〉
- ♂＝主人公が使える
- ♀＝女の子が使える
- 一人＝一人にきく
- 全員＝全員にきく
- 48 PP：使用するPP

RECOVER 回復タイプ

自分や仲間の体力を回復させたり、危険な状態から仲間を救うためのPSI。

ライフアップΩ



全身全霊を奮い立たせ、仲間全員のHPを、最大値まで回復させる高度なPSI。あなたがそんなピンチにならないことを願う。

♀ ／ 全員 ／ 48 PP

ライフアップα



消耗したHPを回復するPSI。マジックハーブと同じ回復力と思っていいぞ。カナリヤ村に向かうころには、覚えるだろう。

♂ ／ 一人 ／ 3 PP

ヒーリングα



敵の攻撃によって受けた毒を、体内から消し去る。化学反応ではなく、超能力が、毒素を体外に気化させる作用をするらしい。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 3 PP

ライフアップβ



ライフアップは、PP(超能力)を、HP(体力)に還元するもの。αの約2倍の効力がある。かなり使用頻度の高いPSIだ。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 5 PP

ヒーリングβ



仲間のマヒ状態を元にもどすPSI。ある種のショックを与え、マヒした神経を正常にする。「カツを入れる」ようなもの。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 6 PP

ライフアップγ



体にたまった疲労を取り去り、エネルギーを注入する。仲間一人のHPを、最大値まで回復してくれる。有効だが、消費PPも多い。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 9 PP

ヒーリングγ



石にされて、カチンコチンの仲間をやわらかくする。一説によると、石になるのは、麻薬的な快感があるらしいので、中毒になると危険。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 6 PP

ライフアップπ



仲間全員のHPを、ある程度回復してくれる。PKファイアー系のPSIなどで、全員がダメージを受けたときに、使うと便利。

♀ ♂ ／ 全員 ／ 17 PP

ヒーリングπ



敵の催眠術でグースカ眠ってしまった仲間を起こす。自分自身にはかけられないので、使える本人が眠ってしまうと、むなしい。

♀ ♂ ／ 一人 ／ 6 PP



スーパーヒーリング

意識不明になってしまった仲間を生きかえらせる。「復活」と言わず、「カムバック」と言うのが『MOTHER』では正しい。

♀ / ♂
一人
36 PP

攻撃タイプ ATTACK

敵にダメージを与えるためのPSI。火炎、吹雪、熱線、電光の4タイプがある。



PKファイアーα

指先からほとばしり出る、炎のつぶてが敵に襲いかかる。敵全員にささやかなダメージを与える。攻撃系PSIの入門編という感じ。

♀
全員
8 PP



PKファイアーβ

炎が敵の全身をつつみこむ。αの約3倍の威力を持つが、使った本人がびっくりするような大ダメージは期待できない。

♀
全員
12 PP



PKファイアーγ

巨大な火柱が立ち昇り、敵を火炎地獄に招待する。αの約5倍のダメージを奪う。スノーマン周辺など、寒い地方の敵に有効だ。

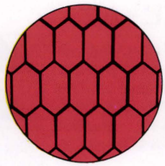
♀
全員
14 PP



PKファイアーΩ

火山の噴火のような、業火が天を焦がし、敵を焼きつくす。火炎というよりは、むしろ爆発に近いイメージだ。敵全員に特大ダメージ。

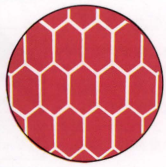
♀
全員
30 PP



PKフリーズα

強力な冷気で敵をつつむが、大ダメージは期待できない。砂漠でこのPSIを使うと、すずしくなったような気がするから不思議だ。

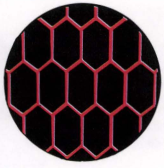
♀
一人
3 PP



PKフリーズβ

視界を失うほどの猛吹雪をまきおこし、敵のHPを奪う。風速が1m上がると、体感温度は1°C下がる。強風を伴うのがαと異なる点だ。

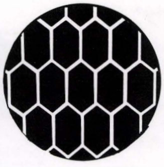
♀
一人
5 PP



PKフリーズγ

敵の体内の水分を、一瞬にして氷結させ、危機的状態におとしいれる。たいへん危険な破壊力を持ったPSIなので、悪用しないでね。

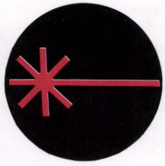
♀
一人
8 PP



PKフリーズΩ

α〜γの進化形で、敵全員のHPを奪う。敵一体あたりのダメージは、βの約2倍。集団で現れる敵に対してはかなり有効だ。

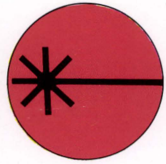
♀
全員
13 PP



PKビームα

指先に集めたオーラを光線にして、敵めがけて発射する。ファイアーなどの自然物でなく、自ら光線を作り出す点で、より高度なPSI。

♀
一人
4 PP

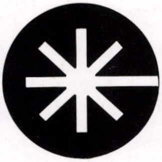


PKビームβ

両手のひらに集めたオーラが、いちだんと明るく輝く瞬間、光を束にして解き放つ。できるだけ、光を拡散させない方が破壊力がある。

♀
一人
7 PP

PKビームγ



全身がピンクのオーラにつつまれ、振り上げた両腕から放たれた白い閃光が、敵をつらぬきとおす。一撃必殺！究極の攻撃系PSIだ。

♀
一人
12 PP

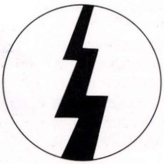
PKビームΩ



敵全員に大ダメージを与える強力PSI。これを使って、目前の敵が、次々と倒れていくとき、アナは少しだけ悲しい気持ちになる。

♀
全員
24 PP

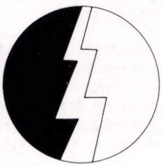
PKサンダーα



敵に軽い電気ショックを与えるPSI。使用後、使い手本人にもわずかだが、ビリビリとしたシビレが残る。少しずつ慣れておこう。

♀
一人
3 PP

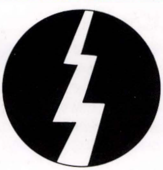
PKサンダーβ



手のひらに作り出した電極をショートさせて、敵めがけて放電する。見た目は小さなイナズマだが、威力はαの約5倍もある。

♀
一人
6 PP

PKサンダーγ



空気中の電流を自在に操って、敵全員にカミナリを落とすPSI。敵一体あたりのダメージは、βとほぼ同じと思ってくれていいぞ。

♀
全員
12 PP

ASSIST 補助タイプ

敵への攻撃に、より一層の効果を与えるための補助的PSI。

ブレインショック



敵の脳波に異常をおこし、混乱状態におとしいれる。ただでさえ、目つきのあぶない敵が、もっとあぶなく見えてくるから、不思議だ。

♀
一人
5 PP

ブレインサイクロン



ブレインショックの進化形。一度に敵全員を混乱させる。ちなみに自分が混乱したときは、チェックを選んでおくと、自滅しないぞ。

♀
全員
12 PP

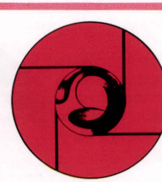
さいみんじゅつ



敵を眠らせてしまうPSI。動物など、つぶらな瞳の敵にはよく効く。当然、ロボット系の敵にはまったく効かないので注意。

♀ ♂
一人
5 PP

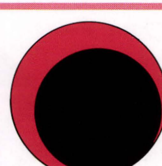
パラライシス



インドの大エスパー・ダイバ＝ダッタが得意としたPSI。敵を石にしてしまう。石化は麻薬的な快感を伴うので注意して使いたい。

♂
一人
8 PP

ダークネス

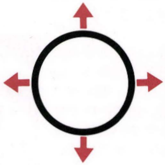


敵の視神経にショックを与え、見えない状態にする。視力を失うと、敵は、攻撃の命中率が約2分の1になり、空振りが多くなる。

♂
一人
10 PP

GUARD 防御タイプ

敵のPSIを封じたり、敵からの攻撃によるダメージを軽くしたりするPSI。



オフェンスアップ

仲間一人一人の攻撃力を一時的に急増させる。一番オフェンスの高い人にかけてあげるのが正解。もちろん戦闘が終ると、もとにもどる。

♂ / 一人 / 6 PP



クイックアップ

戦闘中、仲間一人のスピードを高めるPSI。バトルは先手必勝がセオリー。そう言う意味では、とても攻撃的な精神の産物だ。

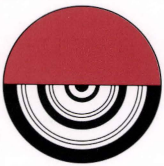
♂ / 一人 / 3 PP



ディフェンスアップα

仲間一人のディフェンス値をアップする。自分より1ランク上の敵と戦うときは便利。あなたがもし慎重派なら、使用頻度は高くなる。

♂ / 一人 / 3 PP



シールドオフ

敵のはったシールドを破壊するPSI。シールドなどおかまいナシに、たたかいまくるタイプの人には、無用なPSIかも。

♀ / 一人 / 8 PP



ディフェンスアップβ

仲間全員のディフェンス値を、一度に上げてくれる。"ねばり"を必要とする、強敵との戦闘に有効。ゲーム終盤での使用が多いはず。

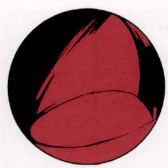
♀ / 全員 / 8 PP



ディフェンスダウンα

敵の筋肉を弛緩させて、ディフェンス値を下げるPSI。なかなかダメージの奪えない"カタイ"敵に使うのが有効だ。

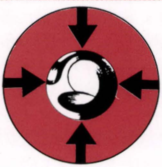
♂ / 一人 / 3 PP



サイコブロック

敵のPSI攻撃を封じ込めることができる。PSIでしか攻撃できない敵に、これをかけると、相手の苦悩が手にとるようにわかる。

♀ / 一人 / 7 PP



ディフェンスダウンβ

αのグレードアップ版。敵全員のディフェンス値をぐーっと下げる。強敵ぞろいの集団に出会ったときつかうと、少しホッとするね。

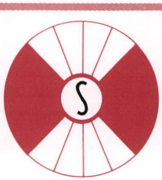
♂ / 全員 / 9 PP



サイコシールドα

オーラを使ったPSIの応用編で、仲間一人の周囲に、エネルギー・シールドをつくり出す。敵からのダメージが約半分になるぞ。

♀ / ♂ / 一人 / 4 PP



サイマグネット

敵のPPを奪い、自分のPPにプラスする経済的なPSI。消費PPは0、吸収PPは10。少しじれったいけど、なかなか役に立つ。

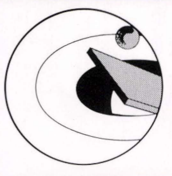
♀ / 一人 / 0 PP



サイコシールドβ

仲間全員にサイコシールドをはってくれる。ディフェンスアップと併用すると、ダメージが一気に減って、戦闘がぐーんとラクになる。

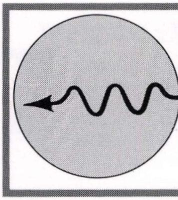
♀ / ♂ / 一人 / 全員 / 9 PP



パワーシールド

攻撃をはねかえし、逆に、敵にダメージを与える。超強力なバリア。「我が身をつねって、人の痛さを知れ」ってことだね。

♀/♂
一人
9 PP



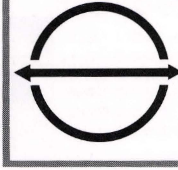
じげんスリップ

勝ち目のなさそうな敵に、運悪く出会ってしまったとき、100％逃げられる。消費PPがけっこう大きいので、残値と相談しながらね。

♂
全員
16 PP

SPECIAL 特殊タイプ

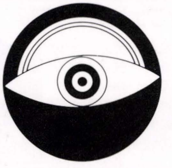
前出の3つのジャンルには含まれない、独立した特殊効果PSI。



テレポーテーション

イースターでガリクソンさんの赤ちゃんが伝授してくれる。今まで行った町には瞬間移動OK。ただし“大いなる助走”が必要だ。

♀/♂
全員
3 PP



テレパシー

あなたが、始めから持っているPSI。でもあなたは、これが超能力だとは気づいてないかも。ごく自然に話しかける要領で使ってね。

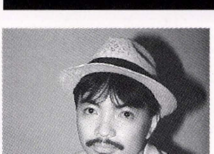
♀/♂
1 PP

ARTIST PROFILE

●アーティストプロフィール●

イラストレーター

タナカノリユキさん



日比野克彦さん、谷口広樹さんとの「芸大3羽ガラス」の1人として活躍のタナカノリユキさんが、『MOTHER』のPSI 45種のシンボルマークのデザインにとり組んでくれました。ファミコンはしたことがないそうですが、糸井さんが『MOTHER』というタイトルをこのゲームにつけていたことは、とても気になっていたそうです。

タナカさんは芸大デザイン科の卒業、第3回JACA展大賞受賞というイラストレーターとしては華々しいデビューを飾りましたが、今、世の中が決めているアーティスト、デザイナー、イラストレーターという分類にはとても抵抗を感じていました。生きているという感覚そのものをどうイメージ化するかがアートのやってきたことですから、技術的な分類でアートを区分けできるはずがないと確信していたからです。芸大以来の日比野さんたちとの友情も、じつはイラストの分野からどう抜け出していくかという、共通のテーマをそれぞれが持つことで、ますます深まっていったようです。

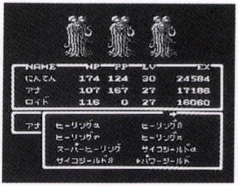
「アートのマザー」を探る気持ちでとりくみました。

一緒にオーストラリアの先住民アボリジニとの共作に取り組んだのも、われわれが知っているアートの底にもうひとつの「アートの母親」があるはずだという実感を持ったからだそうです。つまりタナカさんたちにとっての最大の関心は「アートのマザー」なのです。超能力というジャンルも、人間のコミュニケーションの母型をさぐれば、少しも不思議な世界ではありません。今回のサイパワーのマークも、友達になったアボリジニにも通じるかな、という想いでつくったそうです。

HOW TO 限りあるPPを最大限に使うには…

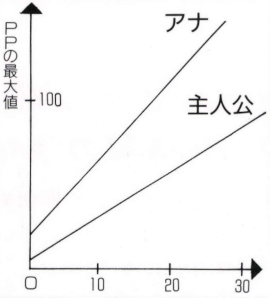
PSＩは非常に便利。そのため、つい頼りすぎ、PPが不足してしまう、という場面が起こりがち。

仲間のPPには限りがあるのだから、使い過ぎないこと。つまり効率よく使うことが、PSＩ戦略上、最も重要なポイントになるだろう。特に回復系統と攻撃系統のPSＩは、種類が多いので、その場面に応じた威力のものを使い、消費ポイントのムダを出さないように。



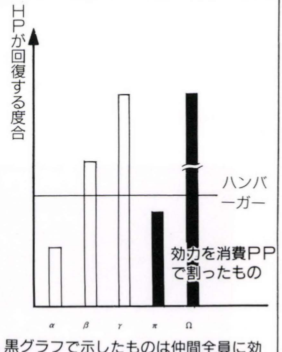
また、主人公とアナのPPをうまく割りふって使うことも大切だ。

■レベルと最大PPの変化



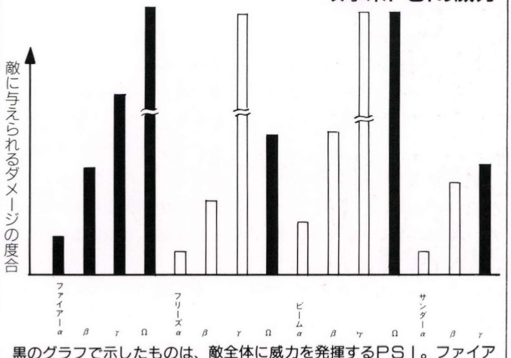
アナはPSＩの達人。覚えるスピードも早く、PPの最大値の伸び幅も主人公の約2倍。

■ライフアップ系PSIの効力



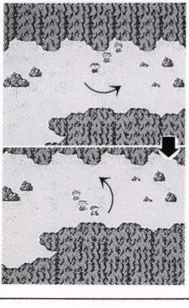
黒グラフで示したものは仲間全員に効力がある。γとΩは上限値まで回復。

攻撃系PSIの威力



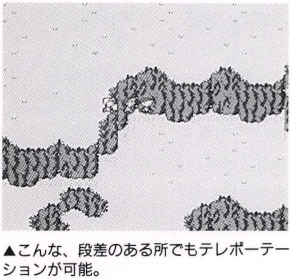
黒のグラフで示したものは、敵全体に威力を発揮するPSＩ。ファイアーΩとビームγは敵に死を。フリーズγを受けた敵はあと一撃で死ぬ。

ハイテクニック テレポーテーションの助走中に曲がることも可能！



実は、テレポーテーションの助走中にコントローラーの十字ボタンを操作すると、仲間たちの進路を変えることが可能。これを利用すれば、どんなに狭い場所でも、テレポーテーションに必要な助走距離を確保でき、どこからでもテレポーテーション可能だ。

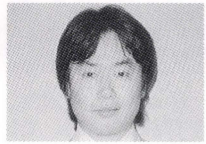
ちょっと指先は痛いが、このテクニックを覚えておけば、どこでピンチに陥っても脱出することができる。



▲こんな、段差のある所でもテレポーテーションが可能。

宮本茂

●「スーパーマリオ」プロデューサー
（任天堂）



アイディアとアニメの『マリオ』ことばと物語の『MOTHER』

10年程前、ほとんどのコンピュータゲームは、プログラマーだけの手で作られていた。少し進んだチームでも、デザイナーが絵を描いて、スケッチをプログラマーに渡した程度だったと思う。音楽も、音響プログラムを作る人が作曲していたから、よくベートーベンでゲームオーバーというシーンも見かけたものだ。

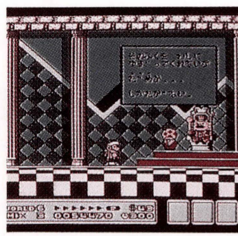
私が初めてゲームのディレクターを始めた時、つまり、『マリオ』が初めて『ドンキーコング』に登場した時、私はディレクターとしてのゲームのアイディアと、デザイナーとして、登場するキャラクターをどうアニメーション化してやろうか、という両面から作り始めた。『ＭＯＴＨＥＲ』の場合、糸井さんは、ことばと物語という視点から、ゲーム作りを始めたと思う。そういう意味で、マリオが生き生きと動いてくれたのと同じように、『ＭＯＴＨＥＲ』の登場人物に、糸井さんは、生活感のある生命を吹き込んだと言える。ＲＰＧはシナリオが大切と、言葉ではよく言うが、実現は難しい。『ＭＯＴＨＥＲ』のシナリオは本当の意味で、物語の持つ作者と読者との新しいつながり方を実現していると思う。

例えば、哀しい男フライングマンや、子供達の町で「お金のことは、よくわからないけど…」と、けなげに世話をしてくれる子供の存在。あつかましくも２度３度と、彼らの家に足を運ぶ自分を、恥かしく思いながら、その子供の顔が思わず頭に浮ぶ時など、この、ゲームという方法でしか実現できない新しいジャンルとしての演出を感じる。

今、机の上で流れているアルバム『ＭＯＴＨＥＲ』を聞きながら、『スーパーマリオ』のころを思い起こしてみると、音楽一つを取ってみても、各ジャンルのプロが参加した総合メディアに、また一歩近づいたなと感心してしまう。あのころ、ほんの３〜４年前にくらべると……。

プロの作曲家のようにとか、なんとか見劣りしないようにとか、そんなことを考えながらゲームを作っていた。それが今は、いろんなジャンルのプロに、本気でゲーム作りに参加してもらえる。しかしゲーム作りにまだまだ、プロはいない。そんな若いジャンルを色々なジャンルのプロが参加することによって、ファミコンを新しいジャンルとしてのメディアと呼べるようにしたい。そういう意味でも今回、糸井さんが本気でゲーム作りに参加してくれたことは、とても大きな意味があったと思う。

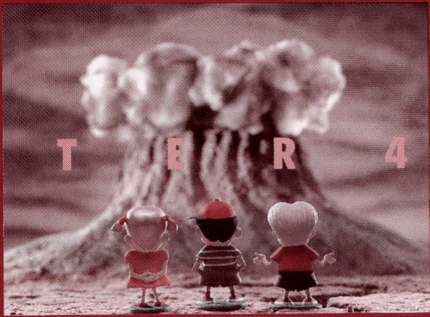
お疲れさまでした。





㊝みやほん㊜ハワード㊛ルイ㊕レイモンド㊖ジャンボカリ

CHAPTER 4



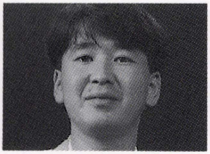
『MOTHER』によせる7つの証言

All About MOTHER

マザー人類学

『MOTHER』のセリフとキャラクター

キャスティングを愉しめ！



泉麻人

いずみあさと　1956年東京生まれ。本名朝井泉。慶応大学卒業後、『週刊ＴＶガイド』『ビデオコレクション』の編集者をつとめ、フリーとなる。『カジュアルな自閉症』『ナウのしくみ』などで若者文化を代弁する人気作家。

この原稿を書いている時点で僕はまだ『MOTHER』(発売前にお借りしたデモカセット)を終えていない。大詰めの（と思われる）ホーリーローリーマウンテン頂上付近まで登ってきて、穴の前の岩がどけられないのだ。

やっぱ、あの岩をどけて穴に入っていくんだろうなぁ、きっと。ま、この文章が本になる頃には、「とんでもなくくだらないことで悩んでいたんだなぁ、あの頃は。オレも青かったぜ。」と、高校時代に書いて結局出さなかった恋文を机の引き出しの底に見つけて久方ぶりに読み返している大人——のような心境で、穴の前の者、の思い出などに浸っていることであろう。

というわけで、不覚にもまだゲームはフィニッシュしていないが、『MOTHER』について書く。僕が依頼されたテーマは、ゲーム登場キャラクターと、彼らの放つセリフに関してである。

達者な脇役者たちはどこにもいそうな人ばかり。

『MOTHER』登場キャラクターの基本コンセプトというものは、「あっ、こういうやつって、いるよな」みたいなことではないかと思う。各町で出会う人々のセリフというのが、僕らがたとえば新橋から六本木まで乗り合わせたタクシーの運転手サンであるとか、アパートを借りるときにお世話になった東中野駅前の不動産屋のオヤジであるとか、そういった巷のおかしなヒト、妙なやつ、を彷彿できるように計算されている。

ゲーム序盤で出会うキャラクターで、なかなかいい味を出しているのがマザーズデイの町長であろう。

「いやなに……墓場にこどもが迷いこんでね。」「きみでは無理かなぁ、期待してるんだけどなぁ。」と、“ぼく”に墓場行きを促し、みごと迷い子（ピッピ）を救い出して戻ってくると、その手柄は自分（町長）のものとし、さらに図々しくも「ところでついでといっては、なんだが…」「動物園の事件のほうもひと頑張りしてみちゃくれないかね？」とくる。で、「からだのぐあいさえよければ、わたしもいくんだけど…。」こういうオヤジいますよね、どこの世界にも。映画やＴＶドラマにするとしたら、伊東四郎か小松政夫だろうなぁ。(ちなみにピッピは山瀬まみあたりでいきたいなぁ)

マジカントの住人はコメディアンで埋められそう。

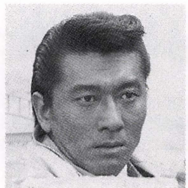
達者な脇役が揃っているポイントとしては、やはりマジカント国であろう。ここで一番おいしいのは何たって“森のギター弾き”である。「ギターの音が邪魔で、ものを考えられないよ。

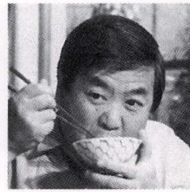

▲森のギター弾き


▲マザーズデイの町長


▲クイーンマリー


▲ピッピ


▲ブラブラ団のボス


▲飛行機乗りオジサン

あっ！　自分がギターを弾いていたのか。まいった　まいった。」

これ、竹中“中津川ジャンボリー”直人、だよな（岡林信康がまじめに演ってもいいけど。）このヒトには、ゲームの進行とは関係なくふと会いたくなって“めのうのつりばり”を使ってしまう。

ゲーム後半になると忘れてしまうキャラクターではあるが、マジカント城裏手に棲むフライングマン兄弟のキャラクターもなかなか捨てがたい。「ワタシハ　ふらいんぐまん。アナタノチカラニナル。ソノタメニ　ウマレテキタ」「アニハ　ウツクシク　タオレタトキキマス。ツギハ　ワタシノバンデス」。元ヒップアップ・島崎俊郎の一人五役、で観たい。

アドベント砂漠の飛行機乗りオジサン。このヒトのノリも好きである。チケットの半券を十枚貯めていよいよ戦車に乗せてもらうときの「ハハハ、うれしそうな顔してるな」のフレーズ、好きです。この役は僕、絶対“谷啓”だと思うんですけど。砂漠の真ん中で、意味なく、♬タムレ、タムレ、愛してタムレ〜とか唄い踊って待っていて欲しい。砂漠の地下遺跡のサル軍団は、その他のクレージーキャッツ＋小野ヤスシ、ジャイアント吉田あたりを想像させる。

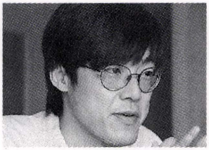
敵キャラにも懐かしい面々がいっぱい。

ま、このように、「このキャラクターはこの役者で」という遊びをやっているとキリがないわけであるが、戦闘モードのキャラクターでは、「おじさん」がいい味出している。風貌的にいうと、「おじさん」役は矢崎滋あたりがハマる。すぐに「われにかえって」しまう淡白で、実は気の弱そうな性格も、矢崎あたりがぴったりであろう。「おじさん」に較べて、しつこくてどう猛な「おばさん」は、富士真奈美。R＆Rのメロディに乗って現れるイカれた「おにいさん」は林家しん平（漫画家の“みうらじゅん”って説もあるが）。しん平は、ブラブラ団のボス（主人公の助っ人友人）の役のオーディションに落ちて、おにいさん役におちつくというパターンであろう。ちなみに、ブラブラ団のボスは三浦洋一。眼鏡をかけた気の弱そうな“おともだち”は大江千里、ＰＳＩを使いこなす不思議な女の子は、やっぱ宮沢りえ、かね。マジカント国の女王マリー・斉藤由貴、くま(グリズリー)・笑福亭鶴瓶、スターマン・高島政宏、声だけ出演のパパ・児玉清、さて主人公の“ぼく”は誰にしようか？

こうやって、自分なりにキャスティングしてセリフのやりとりなどをゆっくりと（ここはオレならこう切り返すのにな、みたいなことを考えつつ）愉しむ。『ＭＯＴＨＥＲ』は単に悪者を早くやっつければいい、というゲームではない。

『MOTHER』にみるアメリカ80年代文学

子供もおもしろいし、大人はもっとおもしろい



高橋源一郎

たかはしげんいちろう　1951年広島県生まれ。横浜国立大学除籍後、建築現場などで働きながら各地を転々とする。81年『さようならギャングたち』でコツ然と作家デビュー、久々の大型作家の出現だった。初代三島賞受賞。

現代のキャラクターが生きている、はじめてのRPG。

『MOTHER』を始める前には、ある危惧がありました。もともとRPGというタイプは、時代劇、つまり中世の物語にぴったりハマったタイプのゲームなんです。それを現代版に形をかえて面白いのか、説得力があるのか、若干心配していました。ところが、やってみて大変面白かったというのが正直な感想です。

ゲームは、ポルターガイスト現象で、はじまります。今までのRPGなら、行方不明のお姫さまを捜したり、宝物を探したりというあらかじめ決められたテーマがあります。現代物の場合、お姫さまもいないし、宝物もないから、なぜ行くのかという目的が、具体的になりにくいですね。

ところが現代には、少年がなにかを求めて冒険する現代の少年文学のセオリー、アドベンチャー小説という定型があるのです。

これが、目の前ではじめからすんなりゲームになっているのを見て、大変痛快でした。

具体的に言うと、敵キャラの場合、中世物なら魔物や化け物が出てくるのが、現代物でどうするかと思えば、宇宙人、おじさん、おばさんや動物たちが何者かにあやつられて怖くなって出てくる形から現代のトラックや自動車までちゃんとキャラクターになっています。

「殺さない」の思想は、よい冒険小説の後味のよさ。

そして、なにより一番感心したのが、敵キャラを「殺さない」ということです。ふつうのゲームでは、残酷にどんどん殺していくわけだけれども、それは僕らのサディスティックな欲望を解放するものとして、ゲームには不可欠だったわけです。でも『MOTHER』では「われにかえる」になっている。これは、作者の考え方、感じ方がゲームの中心にまで生かされているわけで、非常に気持ちがいいのです。

サディスティックに相手をやっつけるのも、決して気持ち悪いわけではないけれども、スプラッターな映画や小説を読んだあとの、若干の後味の悪さを感じないわけにはいかない。

ところが、少年文学のいい物を読んだ時には、非常に後味がいい。これです。この方向に、このゲームの気配りが具体的にいっぱいあることに気づいていったんです。これは説得力がありました。これが『MOTHER』が少年冒険小説の定型をみごとにゲームにとり入れることに成功



▲少年冒険小説の古典的名作



▲80年代冒険ファンタジー



▲ドアのこっちと向こうの冒険世界

した一例だと思います。

広大な空間の水平移動こそ、アメリカ冒険小説の特徴。

現代のアメリカ文学にも、奇しくも『MOTHER』的な小説が2冊あります。スティーヴン・キングの書いた『タリスマン』とグレッグ・ベアの『無限コンチェルト』です。そしてもっと面白いのは、『無限コンチェルト』の「あとがき」によると、ベアは自分の小説を書きあげてから、『タリスマン』を読んで「えーっ、似てる!!」と絶句したことです。この偶然は『MOTHER』にも言えます。こういう物語を、良質な物語作者が書かざるをえない時代がきているということでしょう。

主人公の少年が、現代に生きているにもかかわらず魔の国を冒険して帰ってくるという設定です。

少年が冒険をして、大人になって帰ってくるというのは、アメリカ文学の主要テーマです。『ハックルベリイ・フィンの冒険』、現代版で言えば、サリンジャーの『ライ麦畑でつかまえて』と、最もアメリカ的なアメリカ小説なのです。

教養小説や青春文学はどの国にもありますが、アメリカ物は、少し年齢が下の少年が荒野をさまよって、大人になって帰ってくるという話が多いような気がします。ヨーロッパの場合は、青年が恋をして苦しんで、そして別の次元の人間になる。これとはちょっと肌ざわりが違います。

アメリカにはウィルダネス、荒野があるんです。もともとアメリカはフロンティアの国で、西のほうに未知の世界があって、そこへ旅することと少年が大人になることが、うまい具合に重なります。恋愛も、その旅のひとつの要素です。

ヨーロッパでは、すべてが垂直移動になります。下降して魔の国に行くこと、上昇して天国にまで行くこと。生と死の垂直移動ですね。

それに対して、アメリカは基本的に水平移動です。魔界に行く場合でも、若干ヨーロッパ的な匂いはありますが、マップを移動して行く。ずうっと横移動ですから、RPGなんですね。ハックルベリイ・フィンもミシシッピー川を数千km上り下りする。このことにアメリカ人は、郷愁をさそわれるのです。

「家族の再生」は、80年代アメリカのテーマ。

もうひとつ、現代のアメリカ文学に特徴的な「崩壊したあとの家族の再生」というテーマが『MOTHER』にもあります。

家族が崩壊したあとの話というのは、70年代のアメリカ小説に多くあります。アメリカ人にとっては、50年代が黄金時代、60年代が波瀾・動乱の時代、子の父に対する異議申し立てがあり、70年代にはその傷跡が残ったという思いがあります。

80年代になると、傷跡からの回復、つまり黄金―動乱―傷跡―回復というプロセスがあるんです。具体的には、父親の世代もしくは兄の世代が、ベトナム戦争に行って帰還する。亡くなったり身体障害者になったりした人がワン・ゼネレーション上にいて、その弟や妹の世代が、今のアメリカ文学を書くわけです。

それと同時に、60年代には家族関係がドラスティックに変わった時代でもありました。離婚した母がいたり、未婚の母がいたり、いわゆる母子家庭です。あるいは父親を戦争で失くした家庭だったり、加えて性革命があったり、ファミリーがいろいろな意味で解体していった時代でした。

その弟や妹たちは、エイズという別の方向からの攻撃もあって、あるいは実際に家族内に傷があるので、それを癒そうという気持ちが強くなって、家族の見直しが始まるわけです。

家族を解体しようというのではなくて、むしろ出て行った後で、戻ってくる感じなんです。「もうそういうのはよそう」「50年代はよかったじゃないか」と。

だから逆に少年の話というのは、少年が家族を結びつける絆なんですね。少年が旅に出て帰ってくるということは、家族自体、家族本来の良さに戻ってくることのメタファーになっているんです。

キングの場合でも、少年には頼られる父親がほのかに後ろにかいま見える。つまり少年がひとりぼっちというのではなくて、家族というものに暖かさがあって、そういう家族、確固とした50年代の家族に戻りたいという感じとダブっているわけです。

黄金の50年代へのバック・トゥ・ザ・フューチャー。

『MOTHER』にも50年代のニュアンスがいっぱいあります。音楽もそうだし、リーゼントのお兄さんといい、あれは家族がちゃんとしていた時代のものなんです。

ちょうどRPGが、中世にその時間を設定したのと同じ意味で、現代のアメリカ文学にとって50年代は、父親のいた時代、黄金の時代だったのです。

ホイジンガに『中世の秋』という名著がありますが、この本は中世の復権をしたものです。「暗黒の中世」という中世観の誤りを指摘して、ほんとうは、人々の感覚がある意味で咲きほこっていた、黄金の秋の時代であったと、ホイジンガは書いています。

ちょうどそれと同じ感覚を、アメリカ人は50年代にいだくのです。ハイスクール、ファースト・キス、卒業パーティー、そう『アメリカン・グラフィティ』の世界がそれです。働き者のお母さんがいて、威厳を失わないしっかり者のお父さんがいる。『グーニーズ』と『アメリカン・グラフィティ』は思想的には、ひとつです。『クレイマー・クレイマー』の時代に育った子供は、家庭が壊れているから冒険どころではないわけです。ところが、少年が成長して80年代になると、「もっとやさしくやろう」という気持ちになって、個人の記憶としての50年代に『バック・トゥ・ザ・フューチャー』していくわけです。リーゼントのお兄さんとトコトンけんかをすれば、心が通じる、これが50年代です。今、現代物に普遍的な定型を作ろうとすると、50年代のアメリカになるんです。

超能力も、過去と現代を結びつけるゲームの武器。

超能力も50年代という過去と現代を結びつけ



▲映画もヒットのオカルト名作



▲『ナルニア国物語』のシリーズ



▲少女ドロシーのオズの国での冒険物語

るものとして、新しい重要な要素です。80年代はメカニックな時代ですね。システムが強固にあって、タイムスリップのおこりにくいものが身の回りに多いのです。何かで補わなくてはいけない。アメリカ人にとって50年代が中世に属するものだとすると、中世であらしめる武器が必要になってくる。それを超能力に代行させているところがあります。

超能力は、メタファーとして自分の内に眠っていた過去の能力、秘められた能力ということになって、現代でも現代でないところへ行くということの代表になるのです。キングの『キャリー』はその代表でしょう。失われた時代に繋げるものとして、少年少女に超能力を持たせるということが、ＲＰＧ自体をゲームとして成立させるキーとしての重要な要素にもなるという、ふたつの面があると思います。

現在、アメリカには、フロンティアの消滅という問題がありますが、イメージとしてのアメリカはいぜんとしてフロンティアを求める国なんです。『未知との遭遇』や『E.T.』は実はアメリカ人にとってのフロンティアなんです。アメリカ人は絶えず自分にとっての外部に向かって境界を拡げていきますから、そういう意味で宇宙人たちは先住民なんですね。

そして現代では、この未知の外部との交信としての超能力も不可欠なものになるわけです。

『MOTHER』は必要にして十分な少年冒険小説だ。

そして、英米文学にとって重要なジャンルとしてファンタジー文学があります。Ｃ・Ｓ・ルイスの『ナルニア国物語』もそうですが、少年文学とファンタジー文学を繋げる重要なキーが、じつは「マジカント国」なのです。

現代が直接、ファンタジーの世界に繋がっている場所があります。そのファンタジーの世界を旅するというのもフロンティアなんです。『ナルニア国物語』でも『オズの魔法使い』でも、ファンタジーの世界の抜け穴は家の扉なんですね。

そういう意味で、『MOTHER』には、50年代物の少年冒険小説と、ナルニア国式のファンタジー小説の要素が、両方ちゃんと入っていて、必要にして十分な少年物の物語の要素が全部そなわっています。アメリカ人は、こういう物語を読んで、元気が出るんです。

『MOTHER』が、アメリカで売れない理由はひとつもない、と言えるでしょう。　(談)

『MOTHER』の中のアメリカ映画

スピルバーグがキーワード



鏡明

かがみあきら　1948年生まれ。本業は電通CMディレクター。SF小説、アメリカ映画の造詣の深さは定評があり、「本の雑誌」を皮切りに書きつがれたSF書評は作家たちの情報源にもなっている。大のファミコン通。

『MOTHER』はそうか！スピルバーグしてるんだ!!

『MOTHER』って、ものすごくアメリカしてると、思うんだよね。

何がそう感じさせるのかと、やりながら考えてたんだけれども、ま、あんまり本気で考えてやしないよ、ゲームやってる方が面白いんだから。とにかく、そうか、スピルバーグしてるんだ！と突如、思いついたわけ。

たとえばね、最初に電気スタンドが攻撃してくる。それは、びっくりしますよ。こ、こいつら、何を考えておるのだ。

以来、私は、家の中を歩き回りながら、ソファに用心し、アームチェアに気を付け、ベッドに近付かないようにし、電話が鳴ったときには、逃げようとしたのだ。で、あとで思ったんだけど、あれはやっぱり『ポルターガイスト』だよね。スピルバーグのプロデュースしたやつ。

スティーヴン・スピルバーグに関しては、色々、意見はあるでしょうが、ものすごくアメリカ的なものが根底にある人だ。古き良きアメリカの夢みたいなものが、彼の作品には常にある。それが『MOTHER』の雰囲気に通じているような気がする。

強引にも『MOTHER』に、スピルバーグ探しをしてみよう。

強引ではあるけれど、スピルバーグをキー・ワードにして、少し『MOTHER』を見てみようか。

サンクスギビングあたりにくると、マッドトラックって、出てくるじゃない。あれ、『激突』のトラック、思い出すよね。スピルバーグの処女作。ひたすら主人公の車を追いかけてくる巨大トレーラー・トラック。不気味であった。パチンコがあったり、洞窟があったりすると、おお、『グーニーズ』か、とも思うけれども、これは考えすぎかもしれない。

順不同だよ。クライマックスのホーリーローリーマウンテンでのは『未知との遭遇』が、思い出されちゃうし、そう言えば「リトルソーサー」は、デザインはちがうけれども、何となくね『東8番街の奇跡』を思い出すよね。

後半で使えるようになるテレポーテーション。あれを初めて見たときには、もう大笑いしちゃってさ、ただただ、三人を黒焦げにして喜んでいたのだけれども、あれ、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のタイム・スリップですよね。ことに、到着したときのブレーキのかかり方というのは、実にその、うまいアレンジだと思う。好きでなければ、できない。言っとくけど、ここに挙げたのは、必ずしもスピルバーグ監督という意味ではないよ、プロデュースも含めての話ね、蛇足だけど。

こうなると、『ジョーズ』と『E.T.』も、見つけたいんだけども、うーん、うまく思いつかな

かった。

敵キャラロボットたちは懐かしのSF映画。

ついでに言っとくけども、だからといって、みんなスピルバーグということではない。昔のＳＦ映画ネタも、けっこう出てくる。たとえば後半に出てくる「ジェーン」をはじめとする女性型ロボット、あれは当然、『メトロポリス』の「マリア」ですよね。この「マリア」のイメージをうまくアレンジしてたのが、あの『スター・ウォーズ』のＣ３ＰＯ。「オールド・ロボ」は、昭和三十年代や四十年代のロボットのオモチャというのが元ネタという気もするけれど、あの名作『禁断の惑星』のロビー君であっても、おかしくない。あの名作！、なんて言っても、知らない人には関係ないけどもさ、何？　犯人は「イド」であったのか！、という結末には、私なんかは、かなり感心してしまった覚えがある。

思ったよりも強くなかった「スターマン」は、『地球が静止する時』の巨大ロボットを思い出したなぁ。これもまた、実は主人と思っていた方が操り人形みたいなもので、ただのロボットだと思っていた方が、本当は――という逆転した真相を知ったときには、本当、すなおに感銘を受けてしまったものだ。子供の頃の私は、何とも純朴な少年であったのだ。それが今では――こんな裏目読みというか、邪推というか、妙なこと考えちゃって、これを読んでる少年少女だったなら、こういう風にならないように気を付けたまえ。

映画ノートをとりながらもう一度『MOTHER』をやりたい!!

最初の方の動物園に出てくるゾンビたちは、別にマイケル・ジャクソンの『スリラー』でも、ジョン・カーペンターということでもないだろう。ゾンビというのは、妙にポピュラーなものです。ただね、あの中の「ゾンビもどき」の姿形ってさ、どうも糸井重里という人と似てるような気がする。いや、きっとちがってるでしょうね、これは。


『未知との遭遇』より（ＲＣＡコロンビア・ピクチャーズ・ビデオ）

そう言えば『13日の金曜日』も、どっかで出てきましたね。

これは、単に、私の連想に過ぎないだろうけれども、マジカントの中で「泳ぐねこ」が出てくるでしょ、地面を泳いでるのも含めて、ビートルズの『ヘルプ！』の中の泳いでる人のこと、思い出してしまった。あの手の不条理ギャグに、私が初めて接したやつなのだ。実に、思い出深い。

子供たちだけの町というアイディアは、ＳＦには、わりとあるものだけれども、『ミステリー・ゾーン』、ＴＶの方だけども、あのシリーズあたりにもあったような気がする。他にもあったかもしれないが、うーん、思い出せない。

こういうことを考え出すと、もう一度『ＭＯＴＨＥＲ』を、まじめにノート取りながら、やりたくなってしまうね。もっと他にも、色々、あるような気がするが、もう一度やりなおすひまがない。老後の楽しみのひとつに、取っておくことにしましょうかね。

超能力研究開発者の見た『MOTHER』のサイパワー

『MOTHER』のサイパワーはほとんど現実にあるものだ



井村宏次

いむらこうじ　生体エネルギー研究所所長。立命館大学法学部卒業後、明治東洋医学院で東洋医学・鍼灸治療術を修め、72年に研究所設立後、実証に基づいた超心理学の研究とサイパワーの開発を実践する日本の第一人者。

サイパワーは、テレパシー、透視、予知、PKに分類できる。

――『ＭＯＴＨＥＲ』では、かなりたくさんの種類の超能力が使われ、それを「サイパワー」と呼んでいますが、学問的にはいかがでしょうか。

井村　「サイパワー」というものは、もともと学術用語です。大きくふたつにわけて、思念的なものと、エネルギー的なものにわけられます。思念的なものと言えば、テレパシーとクレアボヤンスがあります。テレパシーは、人間対人間、心対心の通信をさします。もちろん相手が宇宙人でもいいんです。もし、その宇宙人に心があるならばね。クレアボヤンスというのは、透視と言われるもので、遠く離れた事件を知る事や隠された物体の中身を知ることです。それは単に物だけでなく、事件などの隠された状況を透視することでもあります。

もう一つ、プリコグニションというのがあります。これは、予知のことです。現時点から見た、つまり地球時間から未来を知る能力です。地球時間の現時点から遠い過去のことがわかることを後知、レトロコグニションと言います。これ以外の念力は、ほぼＰＫというものの中に入ります。人間と人間との係わりで、心は脳が産んだ産物ですから、心が外部に働きかけることはありえないと思われているけれども、それをあると見るのがＰＫです。例えば、『ＭＯＴＨＥＲ』の中ではヒーリングがそうですね。

――「ヒーリング」は実際の学術用語ですか。

井村　そうです。ヒーリングはイメージや念力のパワーを使って相手の病を治療することです。相手が治っている状態をイメージする、あるいは、ある種のパワーを発して、念力的なパワーで病気の相手をむりやりに正常な状態に形作る方法があります。これらをひっくるめてＥＳＰ、エクストラ・センソリー・パーセプションと呼びます。五感上の外側にある知覚ということです。ＰＫというのは、サイコ・カイネシスの略ですね。カイネシスはギリシャ語で、手を触れずに物が移動すること、サイコは心。

そしてこれらの周辺現象として、テレポートとか、物体、物品、あるいは人間の移動とかがあって、ＰＫの変化形が大変多いんです。

――テレポーテーションとはどんな現象ですか。

井村　現時点から見て、時間はあくまで地球時間で進行しているのに、物品や人間がそれより早く、又は瞬間に移動する。これが、テレポートの正確な意味です。あと、アストラル・トラベルとか、アウト・オブ・ボディ（ＯＢＥ）能力というのがあります。自分の体から自分の心

を含む別の実体が飛びだしていくことです。これで空間を移動するのですが、テレポートと違うのは、肉体は移動しないんです。心および自分という意識状態、これが移動します。この場合、外からそれが見える場合があるんです。

――オーラのようなものですか。

井村　そうです。光るかたまりであったり、人間のかっこうであったり。それをアストラル・ボディと言います。これらがサイ、つまりＰＳＩに含まれているものです。

サイパワーの研究発祥は、アメリカの70年代。

――『ＭＯＴＨＥＲ』は現代のアメリカが舞台ですが、アメリカとサイパワーの係わりは？

井村　サイパワーの、サイそのものがアメリカのライン博士の命名なんです。もうひとり、イギリスの心理学者、ソウレスという人とふたりで考えだした言葉です。人間の未知のエネルギーを動かしたり、発したり、あるいは第六感的な感覚のことを総称してサイと呼びました。これは70年代に入ったころです。それ以前は、サイキカルリサーチの時代で、これは心霊研究、つまり丹波哲郎さんの世界です。霊があるかないかの議論から、あると決め、宗教化したものがスピリチュアリズムというようになったんです。それが丹波さんが提唱しておられることです。人間の超能力から霊現象まで、その全てを霊のせいにしてしまうと、研究が進まないので、いったん解体して、もう一度科学的にやりなおそうというときに、サイという言葉が生まれて、霊の現象でなく人間の現象としてとらえなおされたんです。

主人公とアナの「愛」は、サイパワーを強くする要素だ。

――この物語では、主人公の少年と少女が家庭を守ろうとする想いで、だんだんＰＳＩが強くなりますが、そういうことは実際にありますか。

井村　ありえますね。ただ、この少年はもともとパワーを持っているんじゃないですか。才能のない人はここまでできませんけど、才能がある人は、その引き金として、愛情とか、地球を守るために戦うといった場合に出てくるのは現実です。

――逆に、相対性理論ぐらいこなす天才少年にはサイパワーはないんです。

井村　案外熱心な子にパワーが出なくて、興味のない子にでてきたりね。知性の方にエネルギーがいってしまった場合に、しばしばサイパワーが弱まってしまうことはあります。子供の場合もともと、心理学的に空間時間認識が、非常に甘いんです。時計など見ても単なるモノサシなんですね。時間とは何か、ピンときていない。子供の時空感覚の甘さみたいなものが、超能力を引き出す要素ではあるわけです。

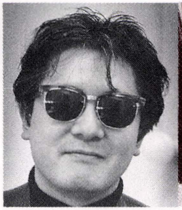
――主人公の、宇宙の侵略から地球を守るという意識が、サイパワーを発達させることは？

井村　天文が好きで望遠鏡をのぞいたりしている子供に出るケースはままあります。外に向かって意識の頂点を拡張した方が出やすいですね。意識の頂点をそうとうな距離にもっていくと、そのぶんの落差で、超能力がでるようです。距離をモノサシで測るように感じる大人にはなかなかできませんから。

超能力にも理論的にふたつあって、いわゆる先祖帰りの形と、進化した形とね。子供の場合は、最初からアニマリックな部分があるから先祖帰りに近いですね。逆に最近のニューエイジの人々は、進化したものとしてとらえる傾向にあって、第五感と第六感を身につけ、自分を拡張しようと試みています。超能力は人間の本来持っている潜在的な力と考え、開発していこうという研究を私も続けているわけです。

MAKING OF『MOTHER』MUSIC

ファミコン界のレノン＝マッカートニー、堂々のデビュー




鈴木慶一（左）

すずきけいいち　ご存知テクノ界の熟年貴公子バンド、ムーンライダースのリーダー。初めてのファミコン・サントラへのいきごみで、自宅を５ヵ月間スタジオに変身させた。アルバムの見事な仕上りにも十分うなづける。

田中宏和（右）

たなかひろかず　任天堂の音楽ディレクター。ゲームミュージック界のジュリーと呼ばれ、任天堂に女性ファンレターのくるただ１人。今回鈴木氏とのコラボレーションで、かつてのバンド経験が見事に生きている。

ききて／**渡辺隆司**

ファミコンでもギターのチョーキングができる。

——慶一さんは、以前から大変なＴＶゲーム好きでしたけど、ファミコンの音楽というのは今回が初めてですよね？

鈴木　うん。だから、まず可能性を探るところから始めた。というのは、いままで自分でゲームをやってきた経験からすると、「オレだったらこうするのに」という部分もあったからさ。どこまでなにができるのか、田中さんに探りを入れて始めたわけだね。

——　音楽的にいうと、やはりファミコンの制約というのは、かなりのものでした？

鈴木　もう涙が出ちゃうくらい（笑）。だけど、ぼくが加わる前に、すでに田中さんが作ってた音楽というのがあってね。ギターのチョーキングなんかやってるんだ。いままでそんなの聞いたことなかったから、びっくりしてさ。これはやれる、と思ったね。

——　戦闘シーンのチャック・ベリー風のギターの音ですね。あれは技術的にむずかしいことなんですか？

鈴木　いや、努力の問題。

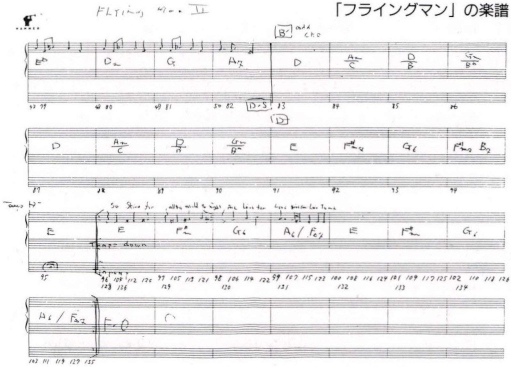
田中　努力と体力の問題（笑）。いや実は、数年前から、プログラマーとして、こうしたらこんな音が出るというような実験もかねて、いろんなパターンを作ってたんです。だから、使うゲームがなかっただけで、アイデアそのものは持ってたんですよ。

——　じゃあ、長年暖めていたアイデアが、『ＭＯＴＨＥＲ』で日の目を見たわけだ。

田中　そうですね。アイデア自体は新しいものじゃないんだけど、それがいかされてなかったんです。曲を作る人も、そこまでこだわってなかったりして……。ぼくは、たまたま音楽が好きで、プログラムもできるから、いろいろやってみようと思うんだけどね。

——　そういう意味で、ここが聞かせどころというのは、ほかにありますか？

鈴木　こまかいところのツメは、田中さんは、ほんとにすごいよ。ドラムの音の作り上げ方とか、エコー効果とかさ。ほんとは、ファミコンだとエコーは作れないんだけど、音が鳴ったあ



「フライングマン」の楽譜

とにレベルを下げた音をもうひとつ入れることで聴感上エコーに聞こえるようにするわけ。

—— 全部、数値で打っていくわけですか？

田中　そうです。計算と数値。たとえば、カナリアの声なんかも計算なんで、あとで考えると自分でもすごいことしてるなあと思いますけどね。周波数の計算をして、それに乱数を足すとかね。

鈴木　カナリアの声にしても、あそこでかかってる音楽とうまくキーが合うようになってる。こまかいよね。だから、うまいタイミングでやると、バックの音楽に合わせてカナリアが歌ってるように聞こえるはず。すべて、そういうこまかい努力の積み重ねなんだよね。

プログラマーと石の容量＝「お金」の奪い合い

—— ファミコンは容量の問題というのも、ありますよね。

鈴木　うん。「お金」って呼んでたけど、最終的には、それとの闘いになるね。当初の音楽は、もっとぜいたくなものだったんだよ。ドラムのパターンを変えたりしてね。だけど、原作者のほうからも、いろいろ要望があるし、そうなると、なにが大事かということになるわけだ。たとえば、砂漠のところでかかるテックスメックス風の曲があるでしょう。あれがボツになりかかったのね。それで、ぼくがプログラマーに手紙を書いたりした。「砂漠に入ったら音楽を変えたい」って。

—— 手紙、ですか？

鈴木　うん。つまり、音楽を変えるには、そういうプログラムをしなくてはいけない。

田中　それが、けっこう面倒くさいんですよ。

鈴木　で、みんな追い込みで殺気だってて怖いから、お願いしますと手紙を書いた(笑)。

—— 実は、ぼくも糸井さんに連れられて、プログラムの現場をのぞいたんですけど、なかなかにすごいものがありましたね。

鈴木　うん。だけど、打ち合わせなんかしても、糸井さんはもちろんのこと、スタッフみんなが、すごい愛情をもってるのを感じるんだよ。だから、ぼくも「はい、わかりました。作りましょう」というわけにはいかないぞと覚悟してた。で、結局、のべ5か月ぐらい、のめり込んでしまったと(笑)。



砂漠の音楽はメキシカン

鈴木家をスタジオにして5か月間の学生合宿

—— 実際の制作にあたっては、慶一さんに音のイメージがあって、それを田中さんが技術的にフォローしていく形だったんですか？

鈴木　それもあるし、その逆もある。もう、完全な共同作業だね。曲にしても、ぼくが書いたのと、田中さんが書いたのをどちらにしようかとか……。あのね、コンピュータに打ち込むのを、ぼくの自宅でやったんですよ。まあ、どこでやってもよかったんだけど、秘密も守らなくてはいけないしね。それで家にコンピュータを送ってもらって、田中さんが１週間に３日ぐらいずつ京都から来るわけだ。そうやって打ち込んでいって、さらに、ここにこういうサウンドが必要だなというと、ふたりでレコード聴いたりしてさ。ほとんど学生のノリ。家でふたりでレコード聴くなんて、いまやなかなかないよね。

——　なんかすごく楽しそう(笑)。曲を伝えるのは、どうしてたんですか？

田中　慶一さんのほうからは、生ギターで歌ったデモテープをもらっておいて、それをラフに打ち込んでおくんです。で、慶一さんの家に行った時に、それを出して聴いてもらうというやり方ですね。

鈴木　ミュージシャンがファミコンの音楽を作る時に、よくありがちなのは、デモテープなり楽譜なりを渡すだけというパターンでね。そうすると曲はよくても、打ち込んだ時に違うものになってしまうことが多々あるらしい。それは田中さんに聞いたんだけど、たしかに、オレが歌ってたメロディを打ち込んでもらったりすると、なにか弱かったりするんだね。それを修正しなくちゃいけないというんで、ふたりで合宿したわけだ。

ゲームミュージックだからこそ いいメロディじゃないとだめ

——　メロディが弱くなってしまうというのは、どういうことなんですか？

鈴木　つまり、肉声というのは、それだけでなにかを持ってるわけでしょう。それがインストになる。楽器で演奏されるわけだ。ふだんレコーディングしてる時は、アレンジや音の工夫で、歌心をおきかえることはできると思うんだ。だけど、いまのファミコンの音源だと、単に裸のメロディだけ出てきちゃうわけだよ。そうすると歌心までは期待できないから、もっと基本的に音符の並び方として、いいメロディじゃないとだめなんだ。

——　ああ、なるほど。『ＭＯＴＨＥＲ』の場合はレコードを聞くとわかるけど、ちゃんとした歌になっていますものね。

鈴木　うん。それは最初から決まっていたからね。で、あとレコードにするとなると、なにかに似ているというのは非常にまずいわけだ。普通のゲーム・ミュージックだったら、なにかに似ていてもかまわないというか……。どこかで聴いたことがある音楽のパターンを使ったものが多かったと思うのね。

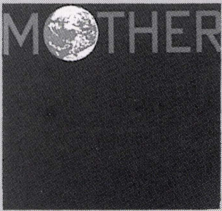
田中　いまのファミコンの音楽は、どっちつかずというか。メロディっぽいんだけど、それだけじゃ足りない部分を軽快さでごまかしてしまうみたいなところがある。だから、当然、レコードにしたらつまらないだろうね。

ふたりはバンドのノリだったから レコードの出来もいいんだ。

——　ぼくが『ＭＯＴＨＥＲ』で、すばらしいなと思ったのは、ファミコンの音はファミコンの音でよくて、レコードはレコードで独立して、またいいんですよね。普通に考えれば、まずファミコンの音を作ってそれを発展させてレコードを作ろうということになるでしょう。だけど、そういうやり方では、こうはならないんじゃないかなと思って……。

鈴木　ならないと思うよ。それじゃあ、なんで独立してるかというと、作り手がリンクしてるからなんだ。田中さんも、ぼくも常にレコードを作ることを頭におきながら、ファミコンの音楽を作ってた。ファミコンの時のノウハウは、

もうひとつの『MOTHER』は目を閉じて。そして耳と心で。



鈴木慶一＆田中宏和の名コンビによって完成された『ＭＯＴＨＥＲ』のＣＤアルバムを紹介しよう。おさめられている11曲のナンバーのうち７曲では、ゲームミュージック史上初ともいえる英語によるボーカルを聴くことができる。英国のキュートなガールシンガー、キャサリン・ワーウィック（右の写真）のはじけるような歌声による〝ポリアンナ〟で、このアルバムは始まる。ゲームの中で、主人公が家から外に出たときの、あのメロディだ。鉄道に乗ると聴こえたのは〝ザパラダイスライン〟だった。ディーゼルカーのような（？）ボーカルはジェブ・ミリオン。そして、『ＭＯＴＨＥＲ』のテーマ曲〝エイトメロディーズ〟を、英国一の少年合唱団が歌いあげるとき、音楽の旅も終わりに近づく。早い話が、大したアルバムなのである。ぜひ聴いてみてください。



田中さんの経験値が高いわけだ。だから、ぼくの曲を聴いて「歩くところは、これでいけそうですよ」とかさ。逆に、ぼくが「田中さん、『スノーマン』はレコードにすると、絶対かっこいいよ」とかね。そういうやりとりをしつつ、やってたからね。

—— そういえば、ぼくはレコードのクレジットを見るまで、どれがどちらの曲だかわからなかった。

鈴木 ゲームの音楽については、相当なプロじゃないと、わからないと思うよ。

田中 でも、大筋を作ったのは、慶一さんですからね。ぼくとかは、たくさん曲やらパターンやら作っていると、袋小路に入り込んでしまうことがあるんですよ。そういう時に、慶一さんがいてくれたおかげで、フラットな状態に戻ることができた。ゲーム・ミュージックとしてより、音楽としてどうかということをいってくれるからね。

鈴木 たとえば、「飛行機のシーンは、アメリカン・ロックの王道でいきたいんですけど」といってもね。いままでは、わかる人がいなかったんだよ。だけど、ぼくだと「そうか、それならこうしたほうがいいよ」という話ができるわけでしょう。

日本の音楽の海外進出はファミコンからかもしれない。

—— これは、かなり強力なコンビですね。もうファミコン界の「レノン＝マッカートニー」と呼びたい(笑)。

鈴木 バンドを作ってもいいね(笑)。でも今後、こういうジョイントの仕方は、ますます重要になってくると思うよ。スーパーファミコンになったら、ゲームの音楽でできることが増えるわけだからさ。それと、もっと大きな話をすると、日本のミュージシャンが海外に進出する時に、レコードで進出するというのもありだけど、ファミコンで進出するというのも、ひとつありだなと思うわけ。ファミコンのもつサブリミナル効果というか、ほんとに長時間聴くものでしょう。そこから全米ヒットが生まれる可能性も大だと思うね。

—— そうなったら面白いですね。いや、そんな話を聞いてたら、もう一回、音楽を聴くためにゲームをやりたくなっちゃった。

『MOTHER』と交わるもう一つの小さな物語

ゲームセンターのニモ



野々村文宏

ののむらふみひろ　1961年東京生まれ。テクノコラムニストとしての地位にあきたらず、最近では知友、田尻智氏と組んでゲームソフトの企画にもとり組む奇才。かつて新人類３人組の論客としての活躍も記憶に新しい。

糸井重里の『MOTHER』を解き終わった。ラストでは泣いてしまったさ。けれども僕の気持ちがほんとにキュンと来ちゃったのは、最後に流れるスタッフロールの、その最後の最後に書き込まれた名前を見たときだった。きみがまだゲームを解き終わってないと、それが誰の名前だか言っちゃつまらないから、ここでは伏せておくよ。

でも、僕は泣けたな。ラストとは違う感じで。そして、あの人のことを思い出したんだ。僕が昔ゲームセンターでよく会ったあの人のことを。

(1)

その頃、僕はあるビデオゲームに熱中していた。どうしてもクリアできないエリアがあって、いつもあと少しのところで、僕のシップは大破してしまうのだった。くやしくて、ありったけの百円玉をポケットに、ゲーセンに通う日が続いた。

「レバーを力まかせに動かすだけじゃだめだよ。もっと敵の動きを冷静に見るんだ」

あの人は、僕の後ろから声をかけてきた。

「きりもみ回転する敵の軌跡を見てごらん。ほら、最初に現れた無人の円盤と寸分たがわない動きをしているじゃないか。あのきりもみは、きみを驚かせてあせらせて追いつめるための見せかけの回転にすぎないんだ。怖がらないで」

そのとおりだった。画面に、高速回転する敵機が一挙に来襲すると、僕はただあせってしまって、自分で自分を隅に追いつめていただけだった。

「画面に映ったものよりも、形や動きのおおもとを読むんだよ」

あの人のひと言で、クリアできなかった危険なエリアを通過したときの僕のうれしさときたら、そうだな、あれに似ていたよ、初めて自転車に乗れたとき声をあげたくなる感じに。その日から、あの人と僕はゲーセン友だちになった。

(2)

あの人は20歳くらいに見えた。僕はまだ中学生で、２人はいつもゲーセンで出会った。

あの人は、ちょっと気取ったところがあった。僕に名前を明かしてくれないのだ。どうしても、と、しつこくたずねると、

「そうだな。じゃあニモ。ニモ艦長ということにしておこうか」

と言って笑った。ゲーセンのニモ艦長。もちろんそのとき、僕はニモ艦長が活躍するお話を知らなかったし、ニモって言葉の意味もわからなかった。

「名無しの」といえば、そうそう、あの人は不思議なことを言っていた。

「僕がこうしてゲーセンにやってくる理由がわかるかい？　それは、ここがまだ名前の付けられていない場所だからだよ」



えっ、そんな、と僕は言いかけた。あの人は口に指を立てて、

「しっ！　そんなに大きな声を出しちゃ、オヤジが起きるぜ」

店番のオヤジは両替台に座って居眠りしている。あの人は続けた。

「ここには、『ＵＦＯハウス』って名前があって、ほかにも『ゲームセンターヤマト』とか『パンプキン』とか、そしてそれをひっくるめて、ゲーセンって呼ぶ名前がある。でもそれはすごく不確かな呼び方なんだ。大人たちは、どうも名付けたがるくせがあるからね。ほんとうは、僕ときみがいま会っているこの場所に、名前は未だ無い」

そして、

「名前が無いってことは、歴史も未だ無い。それはとても素敵なことだ」

とつけくわえた。

「でも、あいつらは名付けられないものに恐れを感じて、必ずやってくるんだ。もうすぐ、ここも追いつかれてしまうよ。夜の12時になると、たとえきみがゲームの途中でも、オヤジが申し訳無さそうに言うんだ。百円玉は返すよ、って。そして台の横にあるスイッチをいきなり切ってしまう。画面の真ん中に小さな輝点が残ってそれで終わりだ。きっと、あいつらが言いたいのはこういうことさ。12時を過ぎたら、魔法の馬車はただのかぼちゃに戻る。どうだい、少年、やっぱりかぼちゃだったろう、って」

僕は、なんだかその話を聞いてむしょうに悲しくなって、レバーから手を離してしまった。僕のシップは敵弾の雨あられのなかで、４パターンの書きかえの小さな爆発を起こした。

(３)

それからしばらくして、新風営法でゲーセンが12時に閉まることが決まったと、友達に聞いた。あわてて僕はゲーセンに走った。もしかしたら、まだ間に会うかもしれない。でも、その期待はやっぱり甘くて、僕はあの人と会えなくなってしまった。

あの人が、ゲーセンで僕に教えてくれた事は多すぎて、とてもここには書ききれない。あの人は、なにもかも知っているようだった。でも、教師のようにふるまったことはけっしてなかった。たとえばある日、あの人は、ゲーセンの目

立たないところに置かれた古いキャビネットのほうを見て、
「あそこに白雪姫のお付きの精が降りてきているよ」
と言った。パックランドの追っかけモンスターのインキー、ピンキー、ブリンキーたちは、白雪姫に登場する七人の小人に気持ちを託して名付けられたものだ。そのことを僕が知ったのは、ついこのあいだのことだ。ニモ艦長はいつも答えを教えないで、真実やそれに近い何かを伝えてくれたのだ。

(4)

『MOTHER』の最後の最後、スタッフロールの最後に書かれた名前。それに関することを、ニモ艦長が話したときがある。
映画『トロン』を観て興奮気味だった僕が、あんな素晴らしい映画はない、とあの人に話したとき、
「ほんとうに、そう思うかい？」
いつになく神妙な顔をされた。やがてそれは気難しい顔に変わって、やりかけのゲームが終わるまで沈黙が支配した。そしてニモ艦長は話しはじめた。
「あの映画のすべてがいけないとは思わない。たしかに、あの映画は機械のなかで起こりつつある事件を見えるようにしようとしている。でも、プログラムとユーザーの関係、きみにわかりやすいように言えば、ゲームとゲーマーの関係はあんな撮り方じゃ不十分なんだ。ゲームは、もっと素敵なものだ。そしてそれはプレイするきみが素敵を目指してプレイするからなんだよ。とても大切な事でいちばん目に見えない部分を、あの映画はバッサリ切っている。そしてそれは、同時にとても危険なことでもあるんだ」
僕はギクッとした。あの人がこんなに説明口調になったことは無かったし、艦長は怒っているようにさえ見えた。僕があの映画でひっかかりながらも放っぽらかしていた暗闇に向かって、あの人は矢を引いたのだ。一気に話しすぎたことを後悔したのか、あの人はちょっと照れくさそうにした。そして
「……だったら」
と誰にも聞こえないような声で、つぶやいた。その……の人の名前を、僕は聞きとることができなかった。（でも、今の僕にはあなたが呼んだ人の名前を言いあてることができます、艦長。「ウォルトだったら」、とあなたは言いたかったのですね）



「もうすぐ、3つの夢の時代がはじまる。いいかい、まず最初の夢は生きものならばみんな見る眠りの夢、ふつう夢と呼ばれる夢がいちばんめの夢だ。それから、最後の夢は、きみの現実。つまりみっつめの夢は現実という夢だ。そのあいだに入るふたつめの夢、それはいままでもあるにはあったんだけれど、ひとによっては大きくなかったりした。この、ふたつめの夢の力が増して、3つの夢を並行して見る世の中がはじまる」
ふたつめの夢には僕が見ているゲームのなか

の夢も入るんですね、と僕は心のなかでうなづいた。

「ふたつめの夢がコンピュータやビデオの信号でやりとりされると、時間や場所を越えて急に勢力を伸ばしはじめる。ほんとうは、このふたつめの夢は、類人猿が骨を空中に投げ上げた瞬間に生まれた夢、すばらしい力を持っている夢なのだ。同時に、コンピュータやビデオを通じてコピーされたこの夢の力は、ときに他の二つの夢をねじふせてしまうような恐ろしいことを起こしてしまうときがある。大切なのは３つの夢のあいだを自由に飛び回れるきみの勇気だ。画面にうつったものは、画面の外部にあるものの投影に過ぎない。画面は直接光を発しているが、それを救いの光だと勘違いしてはいけない。でも、勘違いしやすいんだな、人間は。なんていうか、そそっかしいから」



　すぐに冗談でお茶を濁してしまうところも、艦長にはあった。

「また、ふたつめの夢は、森にたとえられるだろう。深くて暗い森のなかで、ときに地図やコンパスは役に立たないことがある。迷わないためには、パンくずをちぎっていく方法だ。だけど、パンくずにたよりすぎると、鳥が食べてしまうこともあるから気をつけなくちゃいけないよ」

　僕は、とても幸せな気持ちになった。ゲーセンには30台くらいのビデオゲームがあって、それぞれがそれぞれの夢を反復していた。サーカスの玉乗りの夢、第二次世界大戦の飛行機乗りの夢、迷路で怪物に追いかけられる夢、未知の惑星の上空を飛ぶ夢。それぞれのキャビネットがゲームミュージックを奏でている。なにも知らない大人たちには、騒々しくて不快な空間だろう。でも、僕にとっては、ディズニーランドのエレクトリカルパレードなのだ。これはやっぱり美しいシンデレラの馬車だ。たとえ、意地悪な大人たちが寄ってたかって、かぼちゃだと言いふくめようと。

(5)

『MOTHER』を最後まで解いた人は、『MOTHER』のストーリーとはまた別の、でもどっかで『MOTHER』とつながっている、僕とニモ艦長のストーリーに興味をもっていただけたと思う。

　この夏、『インディ・ジョーンズ３』を僕は見た。そして、きみも知っている不幸な事件に心を痛めた。

　Both You and I have FUTURE.

　その男は、中学を卒業するときの色紙に、そう書いた。「君と僕には、未来がある」

　それは僕とあの人の、ゲーセンでの暗黙の取り決めと同じだった。

　艦長、どうしてあなたは、あの男に話しかけなかったのですか。それとも、僕が大きくなるにつれてあなたのことを忘れがちになったように、あの男も昔は艦長とよく話をしたのですか。色紙に書かれたメッセージは、艦長とあの男の合い言葉ではなかったのですか。

僕はそこで筆を置こうと思って、引き出しを開けた。そこにはブルーの便せんに書かれた手紙が。僕は急いで開封した。

「インディ3を観た親愛なる君へ

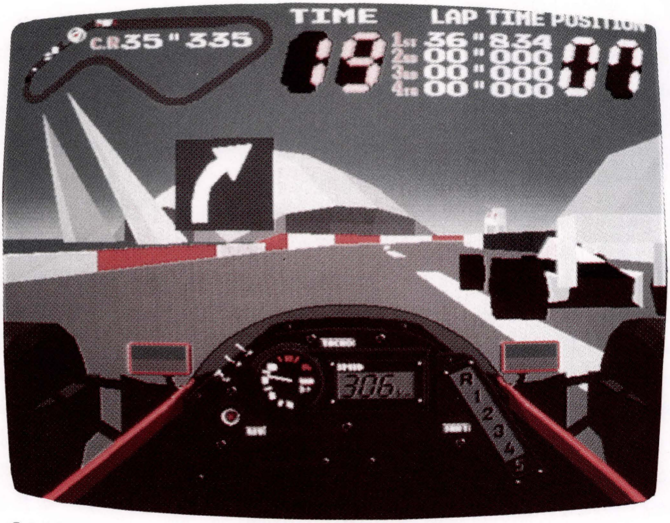
君は成長したことと思う。インディ3は、人類最大の隠された宝物、聖杯をめぐる物語だったね。聖杯は、ときや場所を変えて現れる。今日までたくさんの騎士や冒険者たちが聖杯を求める旅に出た。聖杯を、悪い考えの者が手にすると恐しい災いが身にふりかかる。そして探索の旅に出る者はみな自分が正しいと思っているから、誰にも災厄がふりかかるかはわからない。その人たちの前を、意外なときに聖杯は横切っていくんだ。

そこで質問をしよう。聖杯には及ばずとも聖杯に敬意をささげてプログラミングされた宝物が、初期のコンピュータ・ゲームのなかにある」

ウィザードリィの名刀ムラマサですね。

「艦長！」と僕は、机の前で声を上げた。サムライにとって聖杯に匹敵する名刀、迷宮の最下層にあって誰も手にしたことがないと噂される名刀ムラマサ。だから、ムラマサの噂は画面を越えて僕たちのあいだを活き活きと駆けめぐったんですね。パックマンの世界に白雪姫の小人たちが棲んでいたのと同じで、気をつけなきゃいけないのは、聖杯はいつも聖杯のかたちで現れるのではないと、あなたはおっしゃりたいのですね。

「君はもう立派な若者だ。君は、君の聖杯を探す旅に出なければいけない。君がプレイヤーなのだ。そして、忘れてはいけない。3つの夢の時代に入るとき、あの不幸を繰り返してはいけないんだ。インディの父を思い出してごらん。書斎にこもりながら、あの人は古文書と向き合うことで時間と空間を旅していたんだよ。あれが、ふたつめの夢の力の正しい使い方だ。ヴェニスにあるテンペラ画を、あの人はアメリカの片田舎に居ながらにしてスケッチしていたじゃないか。そして、インディアナの実際の冒険も、あの人の正しい力が守ってくれたんだ。



そして、僕も旅に出よう。きみの言うとおり、僕は臆病者だった。ふたつめの力が予想以上に強くなったので、虚無と手をつなごうとさえ考えたこともあった。あやうく誤ちを犯すところだった。また、探索の旅のどこかで、僕ときみは出会えるだろう。

Summer, 1989

Captain Nemo.」

毛利公信
●ファミコン名人



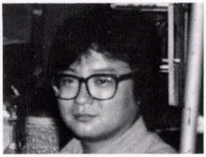
戦い終えて、夜が明けて…

テレビゲーム・ファンは年間30本ぐらいのゲームをプレイすると言われている。私も昨年は60本前後のソフトをプレイした。ところが、ほんとのところ、おもしろかったのは『ドラクエIII』と『テトリス』の２本だけだった。残りのゲーム全て「クソゲー……」というわけではないが、100%満足というのはなかった。一つのゲームが終ると「次に何かオモロイ物はないか」とＴＶゲーム雑誌の新作のページを見る→めぼしい物がない→ゲーセンに行ってもおもしろそうな物がない→でも１日数十分でもゲームがしたい→しかたがないので『ドラクエ』の旧作をやる…という日々が87年ごろから続いているのだ。もうゲームにイヤケがさすほど、欲求不満の日々をすごしていたある日、任天堂がＲＰＧを出すという情報を知ったとき、期待に胸ふるわさずにはいられなかった。買うゲーム、買うゲームに裏切られていた私としては、この期待は、つのる一方だった。４ヵ月後、私は思いがけぬ形で、『ＭＯＴＨＥＲ』の制作会社エイプのスタッフに迎え入れられた。そしてなにより私を喜ばせたのは、誰よりも早く、『ＭＯＴＨＥＲ』の試作品にチャレンジすることができることだった。はじめてみて、すぐに気づいたことは、敵キャラと闘っていても、なぜかあんまり激しい闘争心が湧いてこなかったことだ。なんかみんなチョットかわいくて憎めないのだ。これはゲーマーとしては少しこまったことなんだ。もうひとつ大きな驚きは、ナナメスクロールだった。このスピード感は、カローラをフェラーリに変えたぐらいの心地よさだ。これは私の好きなＦ１感覚でできるゲームだな、と直感できたし、この直感は最後まで裏切られなかった。サンタクロース駅から、はじめてディーゼルに乗った時は、苦しいヘアピン・カーブとＳ字カーブを抜けて、ホームストレッチへ抜け、何台もブッチ切ったような爽快感だった。砂漠で飛行機に乗ったときは、Ｆ１のミニチュア収集を、飛行機のコレクションに変えようかと真剣に思ったほどだった。そして、なんといっても、最後の決め手は、イースターでテレポーテーションを身につけたときだった。私はこの時、ゲーム名人としての本領を忘れて、行けるだけの町へバックして、通りすぎたイベントを全部点検しなおすという、恥かしいことをやってしまった。しかし恥ずべきことをやっても、名人は名人、私はこの寄り道の間に、なんと絶対に発表できないテレポーテーションをつかった裏わざをふたつも発見してしまった。そして、もう２、３私の好みを言わせてもらえば、時々大笑いさせられるセリフ。とくに私のお気に入りは「オレの目を見ろ！」だ。フライングマンも好きだ。なんとか彼を下界に連れていってやろうとして、彼を連れてテレポーテーションを試みたが、そのつど殺してしまった。ゴメン！というように、スピードを競うゲーマーにとってはやや難易度が低いとも言えるが逆に思わずハマッてしまう数々のイベントで、ゲームはスピードだけじゃないということを知らされて、ゲームの別の楽しさにハマッてしまった。だから、私が『ＭＯＴＨＥＲ』で夜を明かしたのは、戦いよりも、寄り道のせいだったと言えるだろう。

(僕)もうりィ(友)ベンツ(女)ロメオ
(強)フェラーリ(好)ユッケジャン

『MOTHER』のTVCFをつくって

コマーシャルは純真な子供たちをだますか?

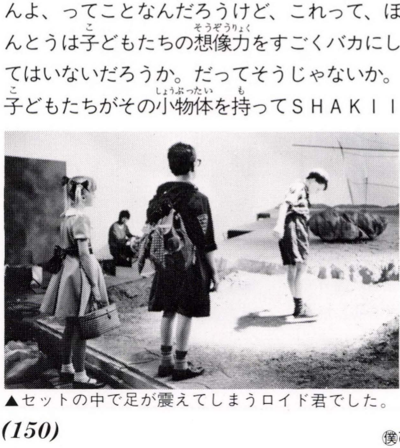


一倉宏

いちくらひろし　1955年生まれ。仲畑広告制作所所属のコピーライター。東京ガスやサントリー、ＳＯＮＹのＣＭ作品が多い。最近ではサントリーモルツの「わたしはドライではありません」が有名。もちろん「名作保証」も。

子供たちの創造力をバカにしちゃいけない

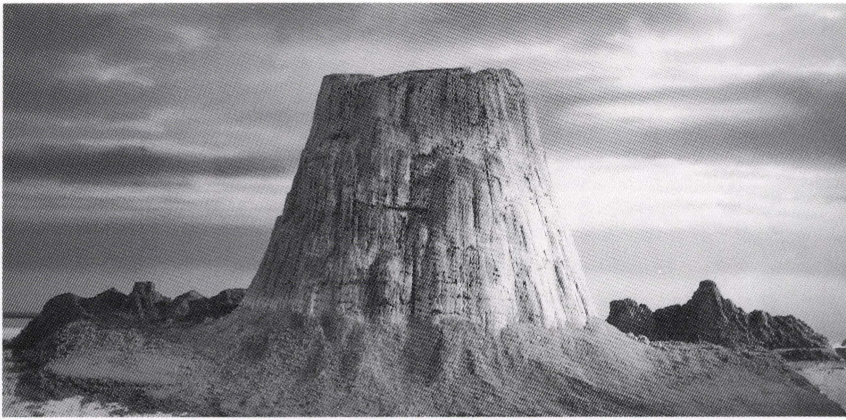
アメリカのテレビコマーシャルでは、オモチャのロボットや宇宙船は、かってに空を飛んではいけないことになっている。そのロボットや宇宙船は、かならず子どもが手に持って飛ばしたりして、つまりこのようにして遊ぶのです、これが現実です、ひとりでに動いたり、変身したり、ましてや巨大化することはありません、と明示しなくちゃいけない。きっと、純真な子どもたちをコマーシャルはだましちゃいけませんよ、ってことなんだろうけど、これって、ほんとうは子どもたちの想像力をすごくバカにしてはいないだろうか。だってそうじゃないか。子どもたちがその小物体を持ってＳＨＡＫＩＩＮとかＺＧＯＯＮとかいっているとき、成層圏や宇宙空間を超高速で疾駆する姿が、ありありと見えているんじゃないのか。それが想像力ってやつじゃないか。僕はちゃんと憶えている。20数年前に僕の持っていた鉄人28号というロボットは、たしかに地球を何度も何度も救ったんだぜ。



▲セットの中で足が震えてしまうロイド君でした。

ファミコンだって名作があるはずだ

で、今回の『ＭＯＴＨＥＲ』のコマーシャルの話だ。糸井さんから制作を依頼された僕たちは、思いきってこういう「想像する世界」の方へ引っぱって考えた。ＰＲＧって「想像力で参加するストーリー」だと思うし、とくにこの『ＭＯＴＨＥＲ』の場合、糸井さんがそのへんをいちばん意識してつくっているな、と感じたからだ。「想像力で楽しむストーリー」としてはまず文学や映画があるわけだけど、そう、僕らはそういう作品のコマーシャルをつくるようなつもりで取り組んだ。「名作保証」ってコピーには、「そっちのジャンルの『たんぽぽのお酒』とか『はてしのない物語』とか『スタンド・バイ・ミー』とくらべてもらっても、ちっともかまいません」って意味までこめたつもりだ。もう、そ



▲ＣＦ制作スタッフによって黒雲が呼び寄せられる前の、平和で穏やかなホーリーローリーマウンテン。

ういうところまで来ているんだと思う。

撮影は子供たちの想像力に向けてやった。

『ＭＯＴＨＥＲ』のコマーシャルの撮影は楽しかった。僕らスタッフはみんなそれなりのオジサンだけれども、このコマーシャルの中では、ロボットを動かし超能力をふるって楽しんだ。アメリカにだって、ブラッドベリやエンデの本に「これは作り話です」って表示しなけりゃならない規制はないのだからね。

というわけで、ここで話を終わってもいいのだけれど、興味ある読者のために、今回のコマーシャル制作で使った特撮技術のいくつかを簡単に説明しておこう。つまり、どうやってコマーシャルは純真な子どもたちをだますか。(笑)

まず、前半のいくつかのカットに出てくるロボット（Ｒ７０３８ＸＸ）は、なんと全長50センチという巨大さだ。(笑) これを見上げるような角度からカメラで撮る。こういうミニチュア撮影の場合、重要なのはカメラの動きだ。ちょっとしたブレや振動でもスケールがバレてしまうので、「モーション・コントロール」と呼ばれる特殊なシステムを使う。コンピュータに打ち込んだ数値通りに、精妙かつスムーズにカメラを動かすシステムだ。



▲ＰＫビームΩは、こうやって、もっと、そうそう。

メインのホーリーローリーマウンテンを望むシーンは、多くの別撮りフィルムを合成してつくっている。下絵となる部分は、実際の大きさでいえば、学校の講堂の舞台ぐらいのサイズにつくったセットだ。奥行き感を出すために、遠くなるほど道が細くなったり霞んで見えるようにつくってある。はるかかなたのホーリーマウンテンの部分は別撮りフィルムだ。実際につくった山の高さは１メートルぐらい。雲はアニメーションで動かしている。これにさらに妖しい光を合成している。

どうだろう。うまくだまされてくれたかな。

糸井重里からの伝言

ゲームをつくることがボクのいちばんの箱庭療法だったんです。

もともとボクは、コンピュータと自分とは無縁だなと思ってました。パソコンは何度使い道を聞いても、住所録の整理か、お金の出し入れの記録くらいしか思いつかないし、それはボクの仕事じゃないから関係ないなって。

遊び専用のパソコンが出るというウワサを聞いたときも、やっと自分ひとりのパソコンを買おう、遊びばかりでいいやと思う人として買ったんです。そしたら、ボクの嫌いなアルファベットのキーボードもないし、パソコンではなく、「ファミコン」という名前で出たんです。やってみたら、これはパソコンの亜流ですらなく、うれしいことに全くのオモチャだったわけですね。

小さいときにオモチャを買ってもらった時みたいな興奮がありました。ボクは、それがコンピュータだったことを忘れはじめたんです。ハードそのものを結構数多く買って、仕事場に置いたり、人にあげたり、田舎の土産にしたりしていました。コンピュータ恐るに足らずという甘い考えを持ちはじめてたわけですね。

『ドラクエ』をやりだしたらある感情が喚起させられた。

『マリオ』をやりだしたころから、プログラマーとは別に、ゲームをデザインする人が存在してるんだってことに気づきだしました。そして、このゲームデザインは、広告の作り方や、小説、映画、マンガの原作みたいなものと似てるじゃないかと、漠然と考えはじめたんです。プログラムを感じさせないプログラムが、この頃に出来てきてたわけですね。

『ドラクエ』は、人より1年遅れてやったんです。発売されたときは、戦いにリアリティを感じなくて、1年間ほっておいたんです。ところが、それは考えてみたら、ボクが単に〝そうび〟を忘れていたからだってわかったんです。

その前にも、『ウルティマ』とか『ウィザ

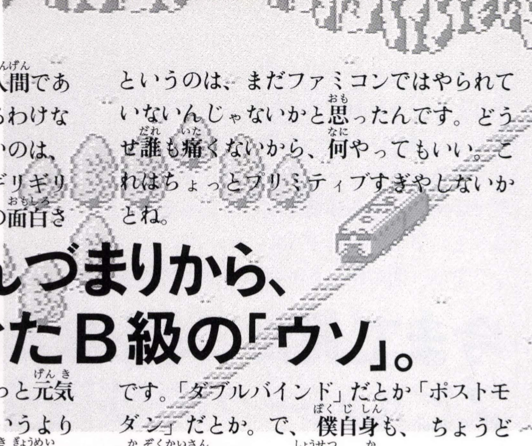
ードリィ』とかを人から見せてもらってたけど、どうも自分の苦手な数字の羅列系に見えて、「縁ないなー」と思ってたんです。
　1年後に再び『ドラクエ』をやりだして、ボクの中で、ある感情が喚起させられていることに気づいたんですね。ロールプレイングでは、僕の作ったものをプログラミングしてもらうことができるんじゃないかと思いはじめたわけ。RPGに夢中になればなるほど、ここはこういうパターンだったら面白いのになあって、ちょうど映画を見てるときに監督の作り方が全部見えてしまうようなかたちで、どんどんゲームに引きずりこまれていったんです。

今まで見たこともなかった スピルバーグの映画全部見たね。

　その時に、最後に思いっきり感情をこめてボタンをおす、今回のエンディングのアイディアが突然ひらめいたんです。あとは、優良B級映画をつくるように、誰でもわかってて、誰もが違うようなニュアンスで解釈できるというストーリーにつなげていけばいいだけだったんです。
　そして、今までほとんど見たことのなかったスピルバーグの映画を全部見ましたね。スピルバーグの作り方に、ボクの作り方がどうも似てるなと直感したからですね。アメリカの大衆小説のファンタジー物と推理小説の気になるところを、片っぱしから集めたんです。もともと好きな世界だった超能力の本も買い揃えて、本棚ひとつ分ぐらいの資料を集めたかな。
　例えば、よくできているゲームとよくできていないゲームの違いというのはこうも言えると思うんです。私が敵に向かって爆弾を投げた時に、爆弾で相手が倒れたことだけに何かを感じる人。それから爆弾を投げた後で、どんな景色だろうと思う人。痛みを感じる人。投げなきゃよかったと思う人。よくあるゲームにおける爆弾というのは単なる数字のやりとりの代用品だったわけね。いわばプログラムの都合なんですね。でも、そこにはやっぱり現実の投影があるから、何かその人によって摩擦感というか、「こすれる」ものがあるわけです。だとしたらこれは「オレの仕事」じゃないかなと思ったんです。ゲームから「お呼びですよ」って声がかかったわけです。

機械になりきれないものを、 機械ギリギリまでに持っていく面白さ。

　ものの本によると、戦争の論理というのがあって、「ヤツは敵だ、ヤツを殺せ」という合言葉がある。「ヤツは敵だ」と言ってまず相手を限定して、人間以外のものにすり変えてから「敵を殺せ」なんです。すると何をしてもいいんですね。
　ゲームというのは「ゲームだからね」というある約束事の中で、人間じゃない「敵」という形でいつも対立が行われているんです。ボクの好きな野球に引きつけて言うと、



軍隊の形をとりますね。なおかつ人間であるという部分が同時に行われているわけなんです。戦争ごっこがやたら面白いのは、機械になりきれないものを、機械ギリギリまで持っていくからなんです。この面白さというのは、まだファミコンではやられていないんじゃないかと思ったんです。どうせ誰も痛くないから、何やってもいい。これはちょっとプリミティブすぎやしないかとね。

袋小路のどんづまりから、突き抜けてきたＢ級の「ウソ」。

ちょうどその時期、広告がちょっと元気のない時代だったんです。広告というより販売促進に近い広告が多く出て、企業名の連呼みたいな、おいしい言葉で言えば原点帰りだったんだけど、それは単に振り出しに戻っただけで、広告が非常につまらなかった時代だったですね。

それから、同時にニューアカデミズムが流行り、「行きづまり」を語ることがインテリの美意識だったみたいな時でもあったんです。「ダブルバインド」だとか「ポストモダン」だとか。で、僕自身も、ちょうど『家族解散』という小説を書いてて、それも袋小路のどんづまりのひとつの形だったんですね。みんなそんなタメ息競争してたんです。それに対置できるのがスピルバーグの流れだったんですね。A級が力を使って、「あれはウソだけど、ああいうウソって好きだよね」っていう、ボクにとって、Ｂ級が突き抜けてきた時でしたね。

ファミコンの企画を考えることは、まるで救いの神。

ファミコンの企画を考えているとき、ボクはもう、生き生きしていました。まるで救いの神。ゲームを考えるってことは、自分の頭の中にあるものを、全部外に出して見てみること、つまり頭の中の世界をゲームという箱庭にしてしまうことなんですね。そうすると、根は明るい人だったんだということがどんどん出てくるんです。

これは、楽しく自分をだます面白さなんです。あるいは楽しく人をもだます面白さ。

例えば、「友情」について小説を書いたり、エッセイを書いたりするとペシミスティックにならざるを得ないところがあります。ところが、ファミコンで「友情」をどう表現することができるだろうかと考えると、現実に友情はあることに気づくんです。「自己犠牲」もあれば、「熱情」もあれば、アガペーに近い「愛」もある。みんなちゃんとそういうものをもっているのに、今のメディアでは語れなくなっている。その理由はどこかにあるんだろうけど、それを探すことより、あったことを思い出すような「何か」がつくれたら、それを仕事にするほうが、絶対に楽しいんです。

「でも友情ってこれだよね」って言ったらウソになります。本物主義が、他を排除し

てしまうのは、本当だっていうものにとじこもっちゃうからなんですね。

ゲームだったら似たようなことがやれるわけです。ロイドとニンテンの旅というのは、性格づけでわけられているのではなくて、ハッキリ弱いヤツが出たときに、自分はその弱いヤツをどうするのか、どうやって二人で歩いていくのかということが、現実におこるわけです。もともと弱かった自分だけど、いつも立場をつきつけられているわけです。ゲームに即して言えば、他人から「おふたりさんは恋人同士ですか」なんて冷やかされ、自分達が恋人同士なんだって気づくなんてこともあるわけです。

子供というのは、小さい時から大人の社会のシミュレーションを経験してるんです。ゲームの中で、そのことが追体験できる、そういうのが僕のやりたいゲームなんです。

B級がA級をつき抜けるオシャレがボクを生き返らせてくれる。

誰も気づいてない重要なトリックがひとつあるんですけどね。バットのネーミング。

「ボロのバット、普通のバット、いいバット、最高のバット」これでは誰もバットを握りしめた感触はもてないでしょ。「紙のバット、ビニールのバット、木のバット、金属バット」とすれば、握った感じはわかる。この感触は『MOTHER』にはないんです。闘いの感触はバットを握りしめているところじゃなくてあるはずなんです。

「バットでなまなましさを出さないためにはどうしたらいいか。でもバット以外にどんな武器があるんだろう」という僕の論理みたいなものがあるんです。

このことはボクの精神衛生のためにも必要なことみたいでしたね。「一人一人の中に宇宙がある」というのはボクのテーマです。認識した経験の数によってその人の宇宙の大きさは決まる。そしてそれはゴミゴミしていて広いというのが最高。その全てを、じょうずに合わせて人と対置した時、思いやりも生まれるだろうし、戦う戦術も生まれてくる。

例えば、お父さんの不在についていろんな風に言われるんだけど、その理由を言っちゃったら、子供は全部わかっちゃうんです。でも、ほとんどの子供は、お父さんとお母さんにだまされているんです。「仕事がいそがしいからね」とかね。その時お母さんは、あるシステムとイデオロギーを守ってるんです。お酒を飲んでから家に帰るお父さんならこの仕組みはわかってるはずです。あの電話の向こうのお父さんは、ほとんどすべてのお父さんなんですね。それを理解している人だったら、お父さんの不在のわけを聞かないでしょう。

子供はそのウソをうすうす感じながら大人になって同じウソをつくんです。スピルバーグもそんなことはわかっているから、お父さんは何故いないのかって子供に質問させたりしないですよ。これがね、B級がA級をつき抜けるオシャレなところです。こういうこともボクの箱庭療法なのかもしれませんね。

英語がニガテなあなたのために

Mother'sday Times

マザーズデイ・タイムズ

日本語版

◆ホーリーローリーマウンテンの黒雲依然晴れず

大型のハリケーン“ドロシー”が過ぎ去ってから48時間が経過したにもかかわらず、依然としてホーリーローリーマウンテンは、黒くて厚い雲におおわれたままである。さらに、昨夜未明には、雲の中心部で数回にわたるオレンジ色の稲光りが目撃されている。州気象庁は、この不思議な自然現象の原因究明を急いでいるが、いまのところ、これといった説明はなされていない。また、州警察は、CATVを通して付近住民に、“黒雲に関するさまざまな臆測やデマなどに惑わされることのないように”との呼びかけをはじめた。

“雨と霧を知らない山”とさえ呼ばれる穏やかなホーリーローリーマウンテンが不気味な様相を呈したのは、今回が初めてではない。今から90年ほど前にも、まったく同じような黒雲現象が起きている。このときは、直接的な災害こそなかったが、黒雲がいすわっていた1ヶ月ほどの間にマザーズデイ、スノーマン、バレンタインなどで、あわせて7件もの失踪事件が発生した。当時の警察は、黒雲と失踪事件とはまったく無関係であるとの見解を発表している。しかし、今回もまた、既にイースターで10人以上の人々が消えたとの噂がある。

◆ピッピちゃん行方不明

マザーズデイ郊外に住む7歳の女の子ピッピちゃんが、一昨日から家に帰っておらず、警察に捜索願いが出されている。母親のリンドグレーンさんによると、ピッピちゃんが家を出たときの服装は、ピンク色のワンピースに黄色の靴下、そして髪には黄色のリボンを結んでいた。リンドグレーンさんは、かなり気が動転しており、警察の質問に対して“どうしましょ”を合計256回も口にするなどしたため、なかなか捜査が進まなかったもよう。いまのところ有力な手がかりといえるのは、“南の墓場でピッピちゃんらしき女の子を見た”という男性からの通報のみである。なお、昨日シュークリーム動物園付近で発見された黄色い靴下は、長さがそれほどでもないことから、ピッピちゃんのものではないことがわかっている。

◆サンクスギビングのストリップ劇場に反対の声

ダンカン氏の構想と出資によるストリップ劇場“ナンバー1”のビルディング建設工事が、サンクスギビング住民の反対署名運動やデモ行進などにより、中断を余儀なくされた。現在、トーキョーに滞在中のダンカン氏は、この件に関して、ノーコメントの姿勢をとっている。ダンカン氏は母の日までは戻らない予定。

◆スノーマン地方で風邪が大流行

潜伏期間がほとんど認められない新種のビールスによる風邪が、スノーマン地方で猛威を振るっている。この流感の特徴は、激しいせきやくしゃみにくわえ、体力を著しく奪う高熱を発すること。

◆歌を忘れたカナリア村

週末になると、バードウォッチングやピクニックを楽しむ人たちで賑わいをみせていた“カナリア村”から、このところ、客足が遠のいている。この楽園で一番の歌声を聞かせてくれていた“ローラ”が姿を消してしまったことと、ほかのカナリアたちが全く歌わなくなってしまったことが、致命的な要因のようだ。「ローラさえ戻ってきてくれりゃあ……あいつは、ヒナがいなくなって、さびしがってんだよ。それで歌わなくなったのさ」と、カナリア村のおじさんは話している。

◆「ザ・ライブハウス」出演バンドを募集

ロックンロールスターを夢見る若者に、うれしいお知らせ！　ティーンエイジに人気の高い、バレンタインの“THE LIVE HOUSE”が、出演バンドのオーディションをはじめた。“ロックンロール以外の音楽は雑音だ！”という店長の心意気に“オーイエー！”と応えたいバンドは、177-2553へ電話してみたら？　オーディションは毎週水曜日に開かれる。

C H A P T E R 5

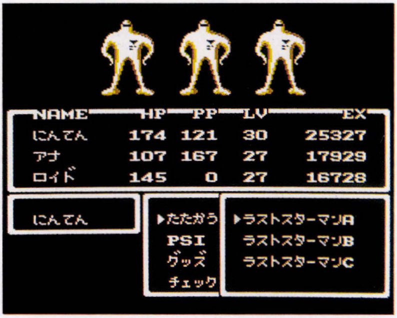


敵キャラクターリスト

The Other CASTS

HOW TO Battle

基本は「敵の特徴に合わせ、ダメージが最小限になる戦い方をする！」



これはどんなゲームにでも言えることだが、まず、敵の特徴を知ること。そして、敵の特徴に合わせ、無理をすることなく、確実な倒し方を選ぶことが、戦いでは最も大切。

『MOTHER』のバトルの要素は、右で紹介している3点。PSIの回復系、ディフェンスアップ、オフェンスアップを軸にして戦っていくのが基本となるだろう。

戦略は、下で紹介している6点。次のページからの敵キャラクター紹介と合わせ読んで、プレイの参考にしてほしい。　　(TO)

❶仲間の役割分担を決める！

強敵と戦う場合には、ある程度、「攻撃」「防御」「回復」といった役割分担を仲間内で決めておくといい。敵に特徴があるように、仲間にも特徴があるのだから、その特徴を活かすような戦い方をしなければもったいない。

基本的な役割は、テディが武器攻撃。アナはPSIによる攻撃&防御。ロイドはグッズによる攻撃と回復。主人公は比較的オールマイティだ。



❷複数の敵は、強いものから倒す

このゲームでは、前半から複数の敵と戦う場面が多い。複数の敵と戦う時は、まず、集中攻撃。ひとつひとつ確実に倒していく戦術を取ろう（敵が弱い場合には、敵のHPを計算して、同時に倒すような方法を取るのがベストだが）。

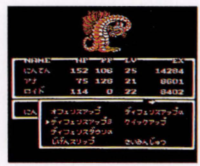
また、その時の順番は、基本的には、攻撃力の高い敵から倒していくこと。攻撃力の高い敵と長く戦うのは、非常に危険が大きい。



❸まず、仲間の能力をアップする

敵はPSIに必ずかかるとは限らない。強敵と戦う場合は、まず、仲間にディフェンスアップまたはオフェンスアップをかけ、確実に仲間の能力をアップさせておくことが原則だ。

さいみんじゅつやパララインシスなどの攻撃補助系統のPSIは、かかれば効力は高いが、効かなければそれまでのこと。最初に使うのは、あまりにも危険が大きい戦い方だ。



❹すばやさを考えて行動する

バトル時の行動（攻撃や防御など）の順番は、主にキャラクターの「すばやさ」で決定される。

この順番は、戦い方を組み立てる上で非常に重要な要素。例えば、仲間を回復するにしても、それより先に敵の攻撃を受けて意識不明になってしまえば、取り返しがつかない、といったことを考えれば、いかに大切かわかるだろう。

常に、この順番に注意しつつ戦おう。



意識不明に陥らないために、覚えておきたい戦術はコレ。

バトルの3要素

攻 撃	防 御	回 復
敵に与えるダメージは多ければ多いほどいい。強い武器で、オフェンスアップを使って、より強力な攻撃を。 また、ロイドは非力なので、ボム、デスビームなどのグッズを利用しよう。	マジカントのショップで売っている防御グッズで、まず仲間の守備力を高めておく。 その上で、PSIを使って、仲間の守備力を上げるか、敵の攻撃力を下げるかしておこう。	回復は、早めに。スマッシュヒットや、連続攻撃を受けた場合など、運の悪い時などのことも考えて、少しゆとりをもって行うように。 攻撃力の低い仲間を回復役に回すといい。

❺ギャンブルは危険！

よほどの強敵と戦う時か、HPもPPも残り少ない、という時を除いて、バトルでのギャンブルはしないように。ここで言うギャンブルとは、仲間の回復をせず攻撃のみを行ったり、一発逆転の攻撃補助PSIを使うこと。

予想がはずれて敵が生き延びて反撃をしてきたり、PSIが効かず、その回の行動が無効になったり、失敗の代償は非常に大きい。



❻自爆型の敵には、深入りしない！

敵の中には、自爆型のものもいる。これらは、一般的に経験値やお金を多く持っていて、戦いたくなってしまうものではあるが……。よほど仲間の能力が上でない限り、自爆の巻き添えをくらってしまうことの方が多い。

仲間のレベルが低いうちは、あまり相手にせず「逃げる」こと。十分強くなった後で、余裕をもって戦うようにしよう。



タイプ別バトルマニュアル

人間系　正攻法で戦うのが無難

基本的に武器を使って、ライフアップを使いHPを回復しつつ戦うという方法でいいだろう。

強力な敵の場合は、ディフェンスアップを織り混ぜる。



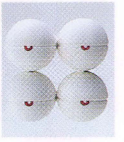
動物系　さいみんじゅつが効果的

動物園の敵には、PSIのさいみんじゅつが効果的。守備力が高いものが多いので、オフェンスアップも有効だ。虫系統はスプレーがあれば一撃。



マジカント系　デイフェンス値を上げろ

仲間のレベルが低い間は、ディフェンスアップを利用するのが確実。スカイベアル、だいウッドーは相手にしない方が賢明だろう。



モンスター系　PSIの攻防がカギ

PSIを使う敵には、最初にサイコブロックをかけておくこと。このタイプとの長期戦は危険が大きいので、攻撃系のPSIを使い、早めに倒してしまえ。



MONO系　武器攻撃で戦う

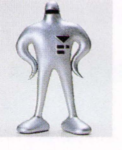
このタイプはディフェンスアップを使いつつ、武器での攻撃でダメージを与えるのが基本。

車系統の敵と戦う時は、ぜんそくスプレーは必需品。



ロボット系　オフェンスアップで勝負

PSIを使う強敵が多い。オフェンスアップ、ディフェンスアップ、時にはサイコブロックも必要。攻撃系PSIではビームγが効果的だろう。



The Other CASTS

ENEMIES CHARACTER LIST

敵キャラクターリスト

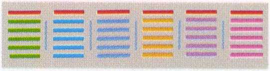
データの読み方

HP:ヒットポイント数値

OF:オフェンス値

DF:ディフェンス値

経験値 お金 攻撃力 守備力 素早さ 知能
EX MO OF DF QK IQ



各数値／HPによる総体評価パラメータ

おにいさん



HP 25 OF 8 DF 14

マイホームからサンクスギビング周辺に出没する。不思議なメガホンを持っており、なにかにつけ説得する。お祈りも好き。勝手に怒ったりもする。元ヒッピーか？



おじさん



HP 20 OF 8 DF 12

マザーズデイ近辺によく現れる。たぶん地元の農夫だろうが、なにかに操られているみたいだ。右手にもつスキが不気味。悪い人じゃないみたいだけど、よく怒ってオフェンスアップするので気をつけたい。

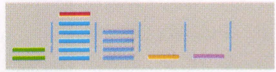


脱走犯



HP 60 OF 32 DF 45

どこの刑務所から脱走してきたのかは不明だが、サンクスギビング周辺でよく出くわす。脱走してきたくせに、すごくお金をもっている。なぜか、ロープとともに出現する。



おばさん



HP 90 OF 12 DF 38

オバタリアンは、国境を越えてもやはり強い。コワイことばは投げつけてくるわ、連続攻撃はしかけてくるわ、なかなかナンギな敵なのである。この敵もサンクスギビング周辺でよく出会う。なかなか強敵である。



ゾンビもどき



HP 30 OF 16 DF 16

ひっかく、噛みつく、のしかかる、といった卑怯な攻撃ばかりする。風体からすると、生まれはアメリカじゃないところなのかもしれない。ときどき人間にばけているので、要注意だ。墓場におおい。

ゾンビ



HP 70 OF 50 DF 80

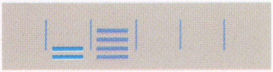
ゾンビもどきじゃなく、本物だけに攻撃力もそのぶん強力。そのうえ、ブレインショックのような高等テクニックも使う。またどういうわけだか、戦闘中にゲラゲラと笑いだす。幽霊屋敷にたくさん出現する。

ギャングゾンビ



34 18 20

1930年代に施行された、禁酒法下での抗争で死んだギャングが、ゾンビと化して、墓場に侵入する者たちに襲いかかる。特殊な攻撃はないが、かなり強いスマッシュヒットを出してくる。ゲーム序盤で出会う強敵。

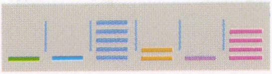


暴力ゾンビ



90 62 90

その名の通り、特殊攻撃はなく暴力という肉弾攻撃が専門。攻撃力が強いわりに打たれ強くはないが、ナメると危険。幽霊屋敷に出現する。

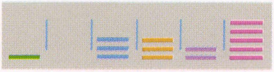


血みどろゾンビ

したたる血を補うために、人間の水分を吸いとって生きている。水分を吸われた人間はOFやDFをガクンと下げられてしまう。また、最後の一撃を出してくる。幽霊屋敷に出る。



90 42 128

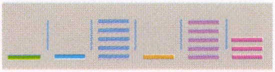


ゆがみ博士



60 38 48

ダンカン工場に住みついて、なにかに取りつかれたように凶暴なロボットを作りつづけている。スクラッパーとともに出現することがおおく、たまに逃げたり、怒ってオフェンスアップしたりする。顔が不気味だ。

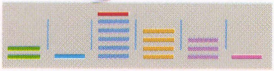


ブラブラ団

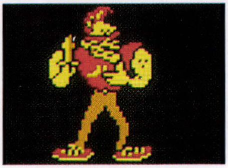


80 60 125

正式名称はブラックブラッド団といい、バレンタインの町にうろつく不良グループ。宇宙人に操られているわけではないが、敵である。ふだんは町を歩いていて話しかけるといきなり攻撃をしかけてくる短気な連中。



ブラブラ団のボス



108 57 51

バレンタインのライブハウスが、彼のお気に入りの場所。両親が何者かに殺されてから、ケンカに明け暮れる毎日を送っている。1対1のケンカの時はナイフは使わず素手で勝負してくる。根っからの悪者ではないようだ。

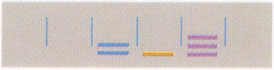


ネズミ

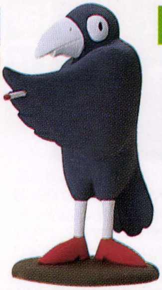


10 4 8

マザーズデイ、動物園の管理事務所、サンクスギビングの小工場などにいて、ちょっと進もうとすると、すぐに出てきて行く手をはばむ。ネズミのくせに、きたないことばを投げつけたりもする。



カラス



22 8 12

なかなかワル知恵がはたらくカラスだ。突然ゲラゲラ笑いだしたかと思うと、人のものを盗んだりする。もし倒せても、盗まれたものは返ってこないから、よけい始末が悪い。マザーズデイ周辺によく現れる。



スネーク

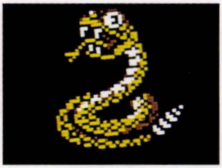


18 6 8

へびを見ると逃げだしちゃう人でも、この敵はそんなに強くないからあんまり心配しなくていい。マザーズデイ近辺に出るへびは、わりあいおとなしい性格みたいだぞ。

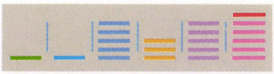


がらがらへび

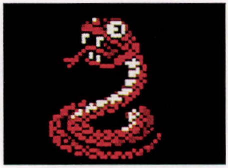


100
65
128

マザーズデイ周辺に出るスネークとは違って、こいつはずいぶんと強力だ。にじりよってきて、最後の一撃を繰りだすこともある。アドベント砂漠あたりによくに出る。

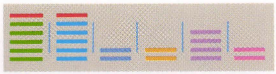


レッドスネーク



150
50
160

イースターに出るこの敵は、じつは臆病者で、よく逃げる。こういう性格の敵の背後には、なにかちょっとした秘密があることがおおい。きっと倒されたくない理由があるんだと思う。

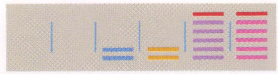


ムカデ

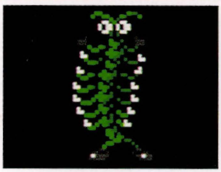


12
4
12

マイホームからマザーズデイにかけて出没する。虫のくせに、意外とカワイイ顔が印象的だ。強くはない。虫だから、殺虫スプレーが効くぞ。



バイオムカデ

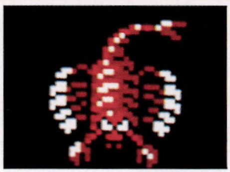


35
16
32

宇宙人が地球侵略のために作りだしたムカデ。サンクスギビングやマジカントの入口周辺に出没する。たまに毒ばりで攻撃してくる。殺虫スプレーが効果あり。



さそり

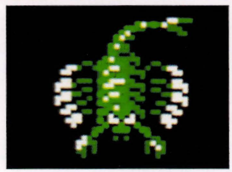


75
60
80

砂漠に現れる。さすが水のないハードなところで生まれただけあって、毒ばり、噛みつき、仲間を呼ぶなど多彩でハードな攻撃をしかけてくる。殺虫スプレーが効くぞ。

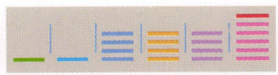


バイオさそり



100
60
150

バイオムカデと同様、宇宙人が作りだした特殊生物。毒ばりのほかに、石ばりを使った攻撃をしてくる手強い敵。砂漠に住んでいる。殺虫スプレーはかなり有効。



こうもりさん

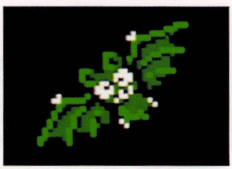


20
8
10

たいてい複数で現れる。仲間といっしょに戦うのが好きなわりに、勝手に立場を考えて混乱し、自分の仲間を攻撃したりする。哲学好きなのか、単にバカなのか。まあ、かわいい奴ではある。



バイオこうもり



50
34
64

ほかのバイオ系と同様、宇宙人が人工的に作った敵。ただ、こうもりさんの性格まではさすがに変えられなかったようで、立場を考えたりするところはそのままだ。ただし、こちらは石ばりを使った攻撃をする。幽霊屋敷に出る。



盗賊カモメ



90
68
90

こいつもカラスとおなじように、盗みを働く悪いヤツ。ほかにも、笑いだしたりようすをみたりなかなか多忙だ。バレンタイン周辺に複数で現れることがおおい。

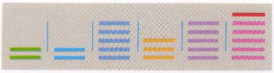


スカンク

敵なのになぜか憎めないヤツ。オナラこそしないものの、戦闘中にころんだりするのだ。サンクスギビングの山岳地帯によく出没する。ぜひ会いたいくらいだ。



40
26
48



巨象



70
20
34

シュークリーム動物園で出会う最大の敵。重さ5トンといわれる巨体を生かして、のしかかったりする。よけいなことだけど、顔もコワイ。

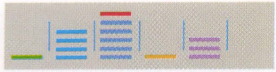


タイガー

動物園周辺の強敵だ。凶暴なうえ素早く、よく連続攻撃をしかけてくる。噛みつくのも得意。やる気マンマンなヤツだ。初めて会うと、ビックリするかも。



35
26
24

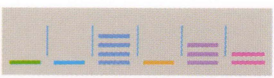


ワニ

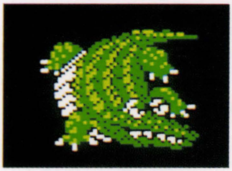


30
18
22

やはり動物園周辺に現れるが、複数のときもおおい。にじりよってくる。本来は夜行性だが、昼間から襲ってくる。

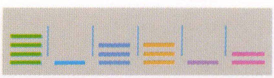


強いワニ



120
80
150

湿地帯に現れるこのワニは、動物園のワニに比べると格段に強い。やはり野生で育ったのと飼育下にあるワニとでは、凶暴さがちがうようだ。2～3匹で、にじりよってくる。



イーグル

人間を襲うように宇宙人が洗脳した鷲だ。2羽で襲ってくることがおおい。素早いのも特徴。サンクスギビング周辺によく現れる。顔はちょっとコワイけど見かけだおしだな。



45 32 44

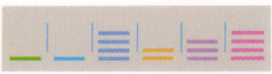


オオカミ

ほとんど何匹かの群れをなして襲ってくる。噛みつくことに命をかけてやってくるので、コワイもの知らずだ。サンクスギビング周辺に出没する。



50
46 30

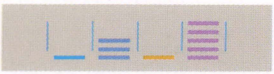


のら犬



16
8
10

鋭い目つきで睨みつけては、噛みついてくる。マザーズデイ近辺にうようよいるので、気をつけたい。倒したとき運がよければ、ノミとシラミがもらえるぞ。

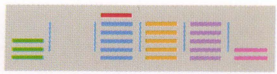


一匹オオカミ



80
60
150

その名の通り徒党を嫌い、つねに孤独を愛するオオカミだ。ひとり（?）で生きてきたために、OF・DFもかなり高い。得意ワザは、噛みつき。スノーマン周辺に潜んでいる。

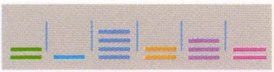


銀オオカミ



80
44
76

一匹オオカミとは違い、2～4匹の集団でスノーマン周辺に現れる。1匹で出ることはまずない。ほかのオオカミと同様、噛みついてくる。数がおおいのでけっこう手強い敵だ。

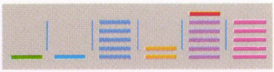


やまねこ

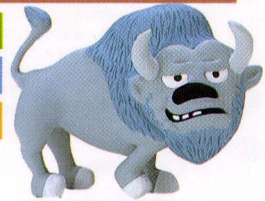


42
28
40

大型の野生ネコで、するどい爪でひっかいてくる。本能的に人間に出会うと無差別に攻撃してくるようだ。サンクスギビング周辺に出没する。



バイソン



160
70
160

アメリカ野牛。体長3m、体重1トン以上に達し、野生の動物ではアメリカ最大。いつも複数で湿地帯周辺に現れる。角を武器に突進し、連続攻撃をしかけてくることがある。



バッファロー



150
68
150

アメリカに生息する水牛で、バイソンよりもどう猛だ。やはり複数で行動し、湿地帯を中心にバレンタインなどに現れる。攻撃は原始的な突進だけだが、その威力は強力だ。

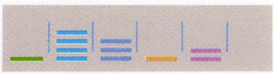


ゴリラ

動物園から逃走してきた敵だ。さすが霊長類だけあって頭がよく、怒ったり連続攻撃をしかけたり、人のものを盗んだり、多彩な攻撃をしてくる。体力もあるので、気をつけよう。



40
20
26



熊

80 42 64

ひっかく、のしかかるなどの肉弾攻撃をかけてくる。あまり凶暴じゃないけれど、けっこう強い。たまに気配を殺すようなハイテクニックも使う。レインディアに出没する。



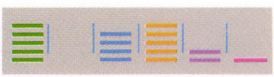


白熊



100
52
180

スノーマン周辺に現れる。基本的には熊と似たような攻撃をしてくるが、一発の力が熊よりずっと大きいので、なめてかかってはいけない。

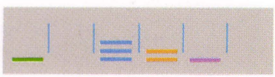


グリズリー



340
160
340

映画『グリズリー』で、その凶暴さが一躍有名になった。登場する動物の中では最強だ。ことばでは表せないほど、その攻撃力は恐しい。出会ったら、運が悪いと思うほかはない。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



ハイエナ

30 10 16

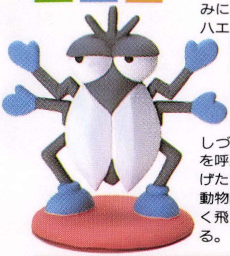
臆病な動物で、ほとんど複数で現れる。気配を殺して潜んでいるかと思うと、噛みついてきたり、突然逃げだしたりする。動物園周辺に現れる。



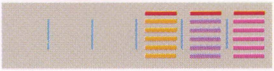


フライ

10 1 40



映画『ザ・フライ』でもおなじみになったあのハエ、である。強くはないが、小さくてすばしっこいので、なかなか倒しづらい。仲間を呼んだり、逃げたりもする。動物園近辺によく飛び回っている。

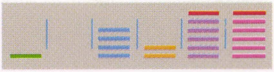


スパイダー

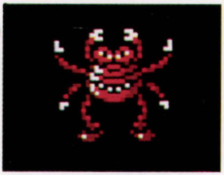


アメリカ大陸に生息する毒グモ。イースターから砂漠にかけて出現する。仲間を呼んだり、毒ばりを使ったり、きたないことばでファイトを下げたりする。でかくはないが、要注意の敵だ。

80 45 95

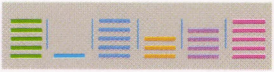


タランチュラ



120 84 160

イースターにいつのまにか住みついてしまった毒グモ。もともとは熱帯地方にいたが、宇宙人が地球侵略のために運んできたのかもしれない。スパイダーと似ているが、毒ばり攻撃をたえずしかけてくるのが恐しい。仲間を呼ぶ。

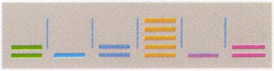


マジカスネイル

マジカントの不思議議な力が、逆に作用して巨大なかたつむりの敵を生んでしまった。石のようにかたいカラで身を守る。にじりよってくる。



50 20 90



ドラゴン



650 180 200

マジカントの地下大河の奥に眠る不思議なドラゴン。主人公が弱いうちには、戦おうとしないヘンなヤツ。なにかとんでもない秘密を握ってそうだ。PKファイアーβ、PKサンダーγを使う。なんだか不思議な叫び声をあげる。

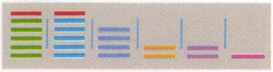


地下大河の主

マジカントの地下大河の奥で、目をするどく光らせて獲物を待っている。カラダは、鉄のようなかたいうろこで覆われていて、少々のことではびくともしない。連続攻撃をいつもしかけてくる。



65 38 60

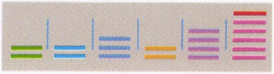


ウッドー



40 20 38

マジカントだけに生息する敵。種をまいて戦闘中に同じウッドーを呼ぶ。またときどきなにやら怪しいことをして、まどわされることがあるので要注意だ。



大ウッドー

タダでは倒れないとは、この敵のことをいうのだろう。もともと強いうえに、最後には燃え上って主人公たちに大ダメージをあたえるのだ。デーモンシールドで混乱させたり、水分を吸いとったりもする。マジカントの強敵だ。

70 18 50



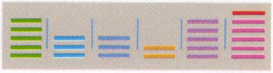


ミラコ

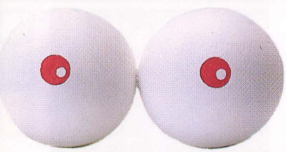
雷雲のモンスターで、PKサンダーαを出してくる。憎めないフェイスをしているわりに強い。サンダー系のPSI攻撃をしても効果がないので、注意しよう。



40 18 40



ビューン



マジカントの地下大河に生息するビューン一家の長男坊。ビューン一家の中では、一番ハンサムか？　攻撃はしてくるが、特別なワザは、なにもなくよわい。敵なのに憎めない。

30
16
24

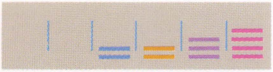


おまけビューン



35
12
40

目のしたにあるのは、ヒゲか。この敵の存在意義は、戦闘中に「ガード」にしてみると理解できる。おっと思うようなことをしてくれる、実は、いいヤツだ。



ビュンビューン

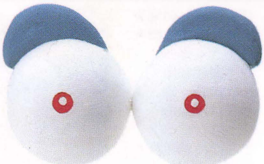
40
22
32



「ビューンの2段重ね」だからといって、強さが2倍になるワケじゃない。じつはこれも、なにかいいことをしてくれるのだ。ヒントは銀行関係にあり、とだけ教えておこう。

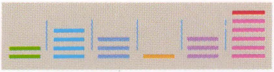


パパビューン

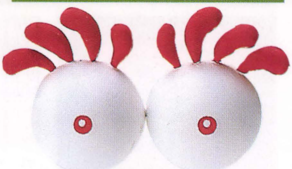


ビューン一家のお父さん。お父さんは短気なのか、やたらと怒る。ビューンもよく怒られているのかな？　でも、なんかカワイイ感じだね。

40
20
32



ビュビー



ビューンのお母さん。よわいビューン一家の中では一番強く、しかも連続攻撃をしかけてくる。ビューン、パパビューンとともに出現することがおおい。

40
24
20

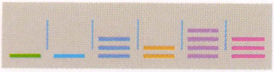


ベアル

マジカントに住む熊の一種で、守りのかたい敵。すぐ仲間を呼ぶくせがあり、スカイベアルが加わることがおおい。そのときは、かなり強力なコンビになる。



40
22
38

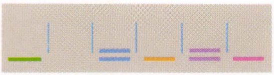


スカイベアル



74
24
50

ベアルに呼ばれない限りは出てこないが、戦闘に参加したときには必殺の助っ人と化す。気配を殺しているかと思うと、非常に強力な最後の一撃を繰りだす。



ゴースト

明るい場所だと相手に見えなくなるので、うす暗い墓場の地下や幽霊屋敷を好んで出る。ちょっと自己顕示欲が強いオシャレな野郎だ。足がないので、逃げるのが早い。



20
12
24



アラームゴースト



100
30
160

ゴーストをより強くしたおばけ。やはり幽霊屋敷に出る。仲間を呼ぶことがあり、そのときは決まってゴーストが現れる。



ファイアボール



58 24 58

ダンカンの大工場に出現する。かわいいのでついやさしく接しようとするが、じつは強烈な敵だ。PKファイアーαを多用する。

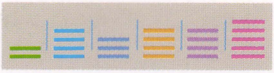


ダストゴースト

ゴミの中から生まれたおばけだけに、ガッツのある攻撃をしかけてくる。ずーッと気配を殺しているかと思うと、突然燃えあがってパーティー全員に大ダメージをあたえる。幽霊屋敷に出る。



78 40 120

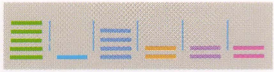


ビッグフット

90 50 90



スノーマンに出没するアメリカの雪男。ちょっと頭の悪そうな顔をしているので、肉体派かと思いきや、じつはPKフリーズα・β・γを自由に使いこなす恐ろしい敵。逆に素手での攻撃はない。



ガビラン



100 62 100

アドベント砂漠に現れる。キリンに似ているが、明らかに宇宙生物だ。口から粘液を吐きかけ目を見えなくしたり、水分を吸いとったり、連続攻撃をしかけてきたりなかなか手強い。

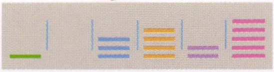


タイタニー

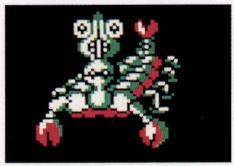
イースター、湿地帯などに出現する。宇宙人がバイオテクノロジーを応用して作りあげた宇宙生物。催眠術を使い、眠ってる間に攻撃することを得意とする。



130 54 200

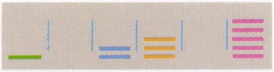


タイタニアン



320 100 420

タイタニーに酷似しているが、中身はまったく別ものだ。宇宙人が地球に送りこんだサイボーグ。高い攻撃力に加え石化攻撃、怪しいことなど多彩な攻撃をしかけてくる。複数でホーリーローリーマウンテン周辺に出没する。

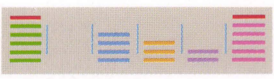


ムーク



85 50 110

湿地帯に現れる。知能が相当高く、PSIによる攻撃をしかけてくる。PKフリーズ系、パラライシス、ブレインショック、催眠術などの多彩な攻撃が得意。



ドムーク



160 60 140

ホーリーローリーマウンテンに出現する。ムークの知能、PSIに加え、PKファイアー系の攻撃をしかけてくる。また、大切なものを盗むことも得意。宇宙人のくせに、へんに人間的なことをするヤツだ。

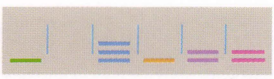


ガーゴイラ



180 90 160

背中に生えた羽のせいで思ったより身軽に動きまわる。通常の攻撃力もかなり強力だが、PKファイアーや石ばりを使った攻撃も強烈だ。ホーリーローリーマウンテンに出現する。



サターニア



120 70 150

ガーゴイラをさらに強化したモンスターで、PKフリーズのβ・γ・Ωを自在にこなす。また、催眠術も使う。ガーゴイラと同じく、ホーリーローリーマウンテンに現れる。

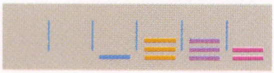


ブレインガ

頭脳と足だけの宇宙生物。8種類のPSIを使いこなす恐ろしい敵。見ための軽さにだまされて油断してはいけない。ホーリーローリーマウンテンの洞窟などに現れる。



200 60 280



ロープ



80 35 50

どういうわけか脱走犯とともに現れる。カラダ（ロープ）を生かして、相手を縛り動けなくしてしまう。倒したとき運がよければロープを手に入れられる。サンクスギビング周辺に出没する。

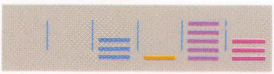


電気スタンド

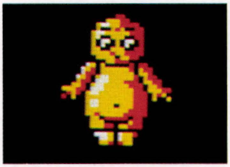


主人公が最初に戦う記念すべき敵。なぞのポルターガイスト現象で部屋の中を飛びまわる。たいした敵ではないが、これから先を想像するとすごく恐ろしい。

6 3 5

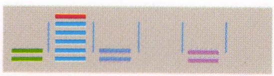


人形



12 4 5

主人公の妹ミミーの部屋で、暴れまわっている。これも電気スタンドと同様、ポルターガイスト現象のしわざだ。最初のメロディを得らえる大切な敵でもある。

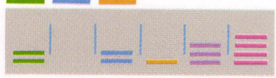


マッドトラック

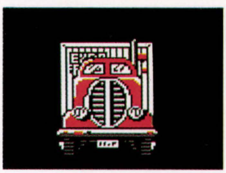
だれも人が乗っていないのに、宇宙人に操られて暴走する巨大18輪トレーラー。サンクスギビングによく出現する。排気ガスを吐きだしてくるので、とくにぜんそく持ちの主人公は発作に注意しよう。



60 22 40



デビルトラック

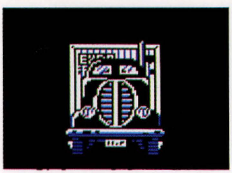


58 20 40

マッドトラックをパワーアップさせた悪魔のトラック。排気ガスもより頻繁に吐きだしてくる。ひかれると、イチコロだ。サンクスギビング周辺に出没する。



デストラック



80 34 48

トラックで一番恐ろしいのが、この死のトラックだ。衝撃力が強烈なうえに、排気ガスをいやというほど吐きだしてくる。これも、サンクスギビング周辺に現れる。



マッドカー

青いクルマに見とれている場合じゃない。その間に、こいつは排気ガスを吹きだして相手を倒してしまおうと企んでる。カッコイイのに暴走するぞ。サンクスギビングあたりを走っている。



40 20 38

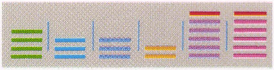


デビルカー



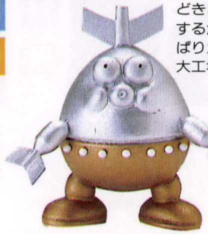
40
18
40

悪魔のクルマだ。マッドカーよりぶ厚い鉄板でできていてなかなか頑丈だ。やはり、排気ガスを武器に暴走するぞ。サンクスギビング周辺に現れる。

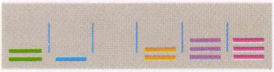


ボマー

ファニーな形をしたロボットだが、これがけっこう食わせ者。外観とは裏腹に爆弾を投げてくるのだ。でも、ときどきころんだりするから、やっぱりカワイイ。大工場に現れる。



60
10
64

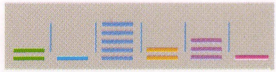


スターマイナー

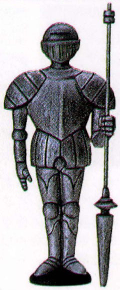


200
140
200

ボマーをより強力にしたロボット。ころんだりするカワイイ性格はあいかわらずだが、何回も爆弾を使ってくるところがちがう。けっこう強烈だぞ。ホーリーローリーマウンテンに現れる。

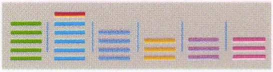


カッチュウ



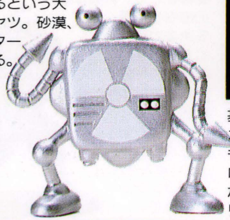
歴史の本から抜けでできたような古めかしい格好をした敵だが、かたい鎧で身を守っているため、打たれ強く、しかも、PKサンダーβを駆使するので、倒すにはけっこう手こずる。幽霊屋敷に現れるのも不気味だ。

120 68 150

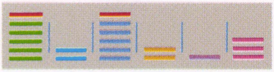


エナジーロボ

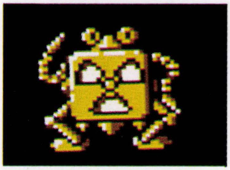
デスバーボット、ジェーンなどのロボットとともに現れ戦闘中の相棒にエネルギーを補給する。破壊すればしたで爆発するという大迷惑なヤツ。砂漠、イースターに現れる。



80
60
90

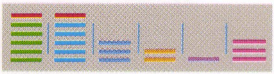


スーパーエナジー

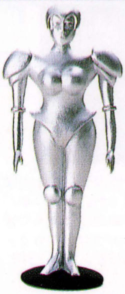


120
50
120

基本的にはエナジーロボと同じだが、コイツはスージーなどのロボットとともに現れる。相棒が強力なぶん、フォローも強力だ。また、そのぶん破壊したときの爆発も強烈だ。ホーリーローリーマウンテンに出現する。

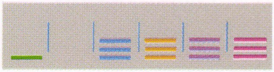


ジェーン



女性型ロボット。時として驚くほど美しい微笑みを見せるが、その表情にはディフェンスアップという秘密が隠されている。サイコブロック、PKフリーズγなどのPSI攻撃もする。イースターの町に出現する。

120 62 170

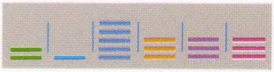


キャロライン



120
80
150

ジェーンの姉的存在。ジェーンの攻撃力に加えダークネスも使う。また怪しいことをし、これが成功するとかけられた相手は放心状態に陥って、石に、つまり意識不明になってしまう。ホーリーローリーマウンテンに出現する。

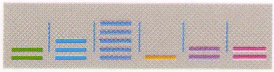


スージー



300
200
250

ジェーン系の長女的存在。サンダー・ファイアー・ビームの各γを使う。その破壊力は、巨大ロボットをのぞけば最強だ。スーパーエナジーとともに現われたときは、まさに悪夢だ。ホーリーローリーマウンテンに現れる。

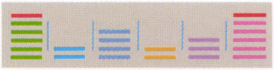


スターマン

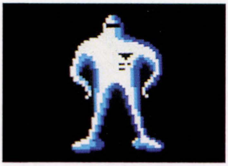


80 45 80

バレンタイン、イースター、湿地帯などいたる所に現れる。地球侵略のため最初に地上に降りたったロボットだ。サイコシールド、PKビームα・γを使う。フランクリンバッヂはコイツに有効。

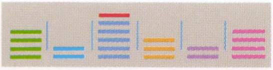


ブルースターマン

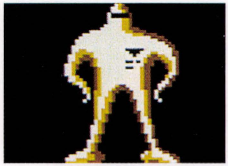


100 74 120

スターマンをより強力にしたロボット。身がまえているかと思えば、突然PKビームα・β・γなどの攻撃をしかけてくる。ホーリーローリーマウンテンの洞窟にいて、他の侵入を阻む任務についている。

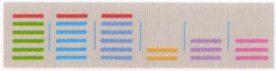


ラストスターマン

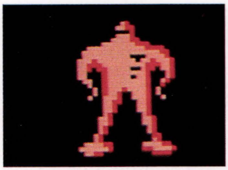


120 90 140

スターマン系の中で最強のロボット。PKビームβ・γといった強力な光線を出してくる。ホーリーローリーマウンテンに複数で出現する。

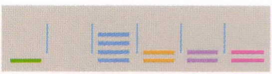


スターマンの息子



52 32 52

息子とはいえ、スターマンの直系なのでなかなかあなどれない。動物園の動物をあやつるなんて、朝飯まえだ。動物園の管理事務所の最上階に立てこもっている。



メガボーグ

160 80 170

もともとは極東用に開発されたロボットだが、今回はアメリカ地区に配備された。表面は鎧の形をした高圧合金で覆われていて、ほとんどのPSI攻撃をはね返す。PKビームα・βを出してくる。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



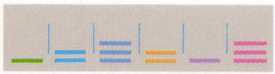


ギガボーグ



180 100 180

ボーグ系のグレードアップタイプ。主にPKビームα・β・γで攻撃してくる。格好から予想される腕力による攻撃は意外にもしかけてこない。ホーリーローリーマウンテンに現れる。



ラストボーグ

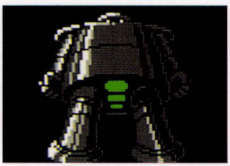


230 150 200

ボーグ系の中で最強のロボットだ。とくにPSI攻撃は多彩で、PKビーム・β・γ、ファイアーβ、サンダーγを使う。悪魔のような強さだ。

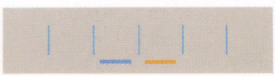


R7037

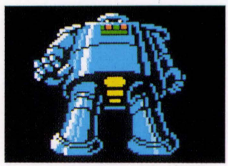


1000 300 600

アドベント砂漠の遺跡の入口に出現する巨大ロボット。全長７m以上、重さ３．５トンの巨体からくりだす攻撃は、たった一発で主人公をKOするにはじゅうぶんすぎるほどだ。攻撃しても微動だにしない。PSI攻撃も無意味だ。

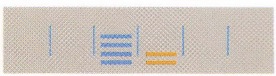


R7038

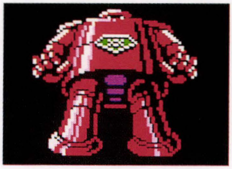


1000 600 1000

ホーリーローリーマウンテンの山小屋を突然襲う巨大ロボット。砂漠に現れるR7037よりさらに強力だ。まるで象とアリが戦っているような気になる。なにをどれほどしようが、すべて無に帰す。

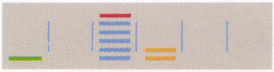


R7038XX

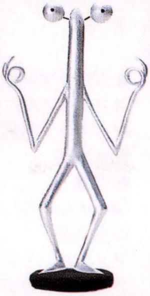


1000
900
1000

『MOTHER』に登場する最強の敵。その強さというか恐ろしさをことばで伝えることは不可能に近い。もし、R7038XXが、ホーリーローリーマウンテンからおりてきたら一晩で町は木端微塵にされているだろう。



バーボット

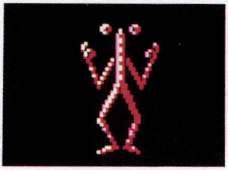


折れそうな細い体型をしているが、じつは柔軟な特殊金属で作られた非常に高密度なメカをもつロボットなのだ。PKビームγを使う。サンクスギビング周辺に出没する。

60 24 36

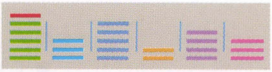


デスバーボット



80
54
80

バーボットにさらに改良をくわえたロボットで、外からの攻撃に対してより耐えられる構造に設計された。PKビームγを武器に攻撃してくる。砂漠、イースターに現れる。



オールドロボ

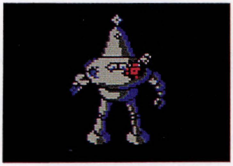


ダンカンの大工場で襲ってくるロボット。第2次世界大戦中にプロトタイプとして作られたものを、宇宙人が復活させた。PKビームαを使う。ときどき身がまえたりするところが、設計年次の古さを感じさせる。

60 48 72

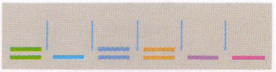


スクラッパー

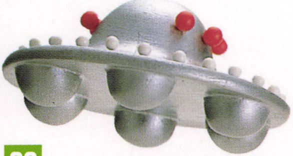


70
26
76

オールドロボとおなじように試作されたロボットで大工場に現れる。やはり宇宙人の手によって復活した。PKビームαを出してくる。身がまえたりもする。

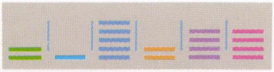


リトルソーサー

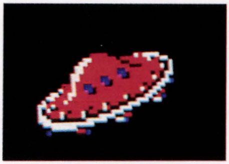


32
20
30

本来は偵察用の小型の円盤。サイコブロック、サイコシールドのPSI攻撃を得意とする。複数だったりバーボットとともにサンクスギビング周辺に出ることがおおい。



オメガソーサー



65
42
50

リトルソーサーを戦闘用に改造したもの。通常の攻撃のほかに、PKビームαやサイコシールドを使ってくる。これも複数やデスバーボットとともに現れることがおおい。



ARTIST PROFILE



この人形の作者は、鳥取県出身のトットリ君だった。

南伸坊さんが描いたキャラクターの原画から、なんのアドバイスもなしに立体の人形を作るなんてことは、想像するほどカンタンじゃない。でも作れる人がいたから、こうやって見せることができるのだ。ここに登場する人形（材質は紙粘土）は、トットリ君という男性が、たったひとりで約10か月かけてコツコツと作った作品なのだ。なにしろ、彼は3歳の頃には、もうすでにゴジラの人形を作っていたという天才。だからこそできた偉業なのだ。ところで、トットリ君の顔写真が『MOTHER』の「おじさん」に差しかえてあるのは、本人がシャイなため。でも、かなり似てる…とは本人の弁。

STAFF

●企画・編集
APE／糸井重里　石井基博
戸田昭吾　毛利公信
義江邦夫
利田浩一（100パーセント）
田辺茂男　朝尾直丸
大澤竜二　石井麻衣子

●カバーデザイン
髙田正治（浅葉克己デザイン室）

●本文デザイン
石村勇（100パーセント）

●イラスト・地図制作
井手きみこ

●ジオラマ制作
スフィウスAB

●ジオラマ撮影
岡本好明

●写真
滝田よしひろ
岡田明彦
アメリカン・フォト・ライブラリー
アメリカ商務省観光局

●翻訳協力
朝尾直太　Jeff Steel

●協力　任天堂、APE

●監修
任天堂株式会社
東京糸井重里事務所

●編集
福田純子／髙山邦雄（小学館）

●デザイン
大岡喜直・相京厚史（GORILLA）

2003年7月10日初版第一刷発行

●発行人
中島信行

●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan

●発行所
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替　(00180-1-200)
電話　編集03-3230-5395
　　　販売03-5281-3555

株式会社 小学館

ISBN4-09-106112-5